

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
83
二次元
雷无月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
狂热
封面故事
『契约之剑2』
DVD光盘
不要让别人发现哟，我的宅女生活
专访半次元人气coser Hoshilily
幻想乡生存指南之自动道具防灾手册
東方辉针城宝锤异变
出道作就宣告收场的漫画生涯
不出名的ぎん太和她不出名的事迹（下）
濑户内的海风吹来的是温暖人心的百合味
『玉响』动画四季总力巡礼专题（上）
『黄昏之禁药』的新派剧本写手桐月最新作！
新感觉和风传奇『在花之原野绽放的泡沫』
萌化外衣下的灾难生存
捕豚夹『学园孤岛』的深度解析
软绵绵的高速大食舰，意大利战列舰姐妹
西风东渐——『舰队收藏』海外篇 II
且看大魔王的自我突破
『夏洛特』剧本麻枝准的成与败
新瓶旧酒的动画与日本推理入门
『乱步奇谭』与江户川乱步纵横谈
反
正
黄段子引导人民！
1 『没有黄段子的无聊世界』
SOX成员专属公交卡夹
2 Lovelive收藏卡第四弹运动服/拉拉队
全SR·UR（未觉醒&觉醒）18枚
3 天朝原创同人海报x2
『悠哉日常大王』海报x1
『干物妹！小埋』海报x1
4 园田海未全身纸模

Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随
与那些已经停运的手游大作

热门手游大作详解和入门心得
『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼
『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们
『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等

优秀精品推荐图鉴，
收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、
喵星人、动画改编系……分类总结





最符合国情的现实主义作品！?
国产GAL『高考恋爱100天』深度介绍

中二装逼必读佳作！
3rdeye系新作
『ソーサリージョーカーズ』剧情赏评

比肩神作『Steins;Gate』的再次冲击
科学ADV系列最新作
『Chaos;Child』完全解析！

来自专业的数据和分析的业界指南
GALGAME市场的
衰退、现状及其发展未来

『最果てのイマ』、
『CROSS†CHANNEL』、
『家族計画』……
GALGAME界、轻小说界传奇作者
田中罗密欧大专题

二次元狂热



本期封面作者：皇小 J
本期封底作者：DomotoLain

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华
美术：塔里、小茧

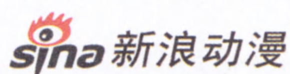
博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



首席网络合作媒体



合作同人社团





正经

SEIKEI DOUJIN



欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



本期上市时中秋和国庆刚刚结束，大家假期过得如何呢～编辑部里除了不能回家与家人团聚的单身狗们默默地在家吃了一假期泡面外，其余的人过得还算不错……如果不想在人流拥挤的景点挥汗撒钱，宅在家里补番也是个不错的选择。刚刚完结的夏季番，大家都在关注的麻枝大魔王的『Charlotte』用最后一话告诉了观众一集动画究竟能塞进多少剧情，虽然强行悲惨强行催泪，但最后至少让大家都得到了好的结局（除了死得好惨的熊耳同学）。除此之外，龙之子的『科学小飞侠 CROWDS』系列是塔里同学的最爱，这一部的剧情同样相当不错；稗田桑沉浸在伊莉亚的治愈力中不能自拔；而让白石和小黑同学看得最起劲的则是『监狱学园』和真人版的『斗牌传说』……以上，编辑部的夏季追番报告！





84 期封面作者：纯粹（出自《纯粹 2015 秋季个人本》A.D.Nap 出品）
84 期封底作者：四骑（出自《契约之剑 2》幻梦镜像出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[回函抽奖活动]



想要手办的同学们久等了~老样子，将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发到我们的联系邮箱 jediliao@163.com），就有机会获得本期由 E2046 提供的"1/6 岛风手办（涂装完成品）"，欢迎大家踊跃参加哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名和联系方式）

也欢迎大家加入二次元狂热官方 QQ、微信群与我们互动哦～
QQ 群：234680289
微信群：



[编辑部安利屋]

『粗点心战争』（だがしかし）

作者：コトヤマ



漫画的名字不太容易直译，因此选用了汉化组目前使用的叫法。其实日文原名是个很有趣的一个双关语，だがしかし既可以写作"駄菓子貸し（给你尝粗点心）"也可以读作"だが　しかし（然而但是！）"表达转折之意。又及，漫画中也确实经常出现让读者不由得想喊出这句的神展开……

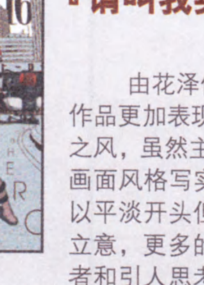
正如题目，本作的主题是昭和年间曾流行一时现在却在渐渐衰落中的一个街头产业——粗点心屋。虽然到目前为止剧情主要是天降系美少女，著名粗点心生产集团的千金——枝垂萤小姐闯入粗点心屋然后开始带着九君对粗点心背后的设定和故事做科普，但是如此魔性的女主绝对有劳模潜力啊！另，该作在最近的杂志连载中已经宣布即将动画化，可以期待下了。



稗田

『请叫我英雄』（アイアムアヒーロー）

作者：花泽健吾



由花泽健吾创作的丧尸题材漫画。相比同类题材作品更加表现更加贴近现实，颇有日本版"行尸走肉"之风，虽然主角只是个没挂没光环的废宅。分镜规矩，画面风格写实细腻，亲切而不花哨，故事有荤有素，以平淡开头但越往后面越有趣。作品并没有太明确的立意，更多的只是作者通过分享精彩的故事来刺激读者和引人思考。漫画到后期风格有变，但叙事形式仍然能让人看得很舒服。通过细节和感情的积累逐渐塑造出的角色形象在漫画里也算是顶级水准。



白石

[寄语选登]

方樱如　女　广东

上初中了，妈妈看我太沉迷把手机都收了，为此之前好几天没有回家，我现在很不知所措，但是我是不会放弃二次元的，河蟹子给我加油吧，谢谢。

：首先河蟹子要再次感叹下 2DM 读者年龄层的跨度……
仍然是学习与爱好之间的问题，河蟹子之前说过，并不理解我们的家长最大的担心还是学习，如果想要在这方面和家里谈判，成绩的提高会是一个有力的交涉条件。我们喜欢二次元是因为我们能深深感受到它的美好，那么为了美好的事物去做出一些努力也是值得的。
另外一边，离开校园步入社会后的阿宅们，在事业和生活的重重压力之下还能对二次元保持像从前一样的热情反而要更难吧 w

雾隐雷藏的故事　男　吉林

我已经关注本刊一年了，还是我头一次写回函。尽管学习越来越忙但是我还是会继续关注的。上上次的赠品岛风扇子很喜欢，于是我就把它拿到学校来了，下课的时候一边扇一边害怕被别人发现我的爱好，竟然有一种奇♂怪的快感……我该不会变成那种会大半夜穿着羞耻服装在大街上走一边害怕一边兴奋的奇怪的人吧！我还年轻啊！

：恭喜这位同学，你已经完成第一阶段的进化了。这种害怕被发现又有点期待的快感正是抖 M 属性觉醒的前兆，继续下去症状会恶化，目前尚无有效疗法。生活中请注意保持对二次元的热情，夜晚上街请避开警察。祝疗程愉快~

才锁清秋　男　北京

嗯……入宅多年，一直以为自己中毒不深，直到有天穿着动漫文化衫走在路上莫名被瞩目。还有上期杂志里辣个说通过暖壶上挂 free 交到朋友的，我恨你－－，我用舰娘效仿的结果是我的舰娘不见了……不过在北 7 环报亭收到杂志真的好迟啊，都中下旬了，大概下一期杂志都排版好了，留言上墙无望（；′⌒`）

：河蟹子相谈室虽然在书的最前面，但为了尽可能等大家的回函，每次都是最后一个排版的哦，所以同学你还是赶上了末班车~在漫展以外的地方穿太花哨的宅 T 确实很显眼，但只要有二次元赐予的爱和勇气，别人的目光又算什么！当然相亲和求职的时候还是要注意别玩脱了……

另外为你的舰娘挂饰默哀……



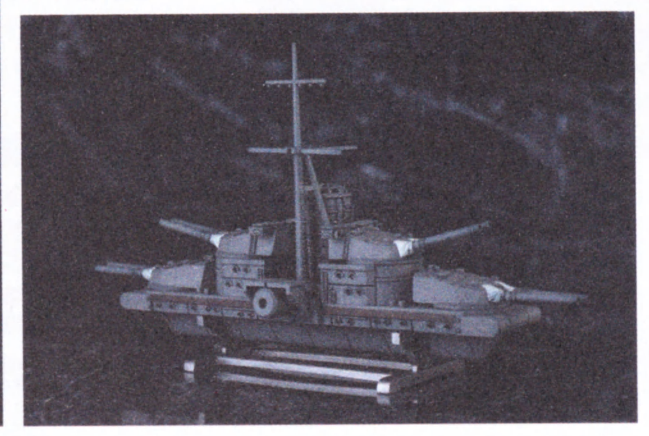




煮熟了的河蟹子馅月饼……大家中秋过得如何？　By 眷属









新款战舰“金刚”坐姿手办

出品：キューズQ　价格：14500 日元

新公布的这款『舰队 Collection』的金刚 PVC 与已发售款式相比最大的特色便是原创的造型，温和的表情和双腿摆向一侧的盘坐姿势更像是金刚在入渠时的放松状态，让人感受到与大傻强势的战斗姿态所不同的另一面。背后的可拆卸式舰装被设计得更加完整，单独拿来摆放也有着很强的存在感。手办预定发售日期为 2016 年 1 月。

宅收藏









“超级文奈”Super Fumina HG 模型

出品：BANDAI　价格：1800 日元

学姐的特别机体在『高达创战者 TRY』的最后两集中出现后出模型的呼声就一直在，如今 BANDAI 终于放出了这款 HG 模型的消息。结合了类似 Figma 的可动设计与高达模型的结构，并且还原了学姐饱满的乳量，可以同时满足 Figma 和高达模型爱好者。相比一般 HG 个头要更高，这也是本款的一个特色。相信到时一定会和熊霸一样出现很多魔改。商品 11 月发售。




『LoveLive』角色大头枕

出品：SEGA　价格：4200 日元

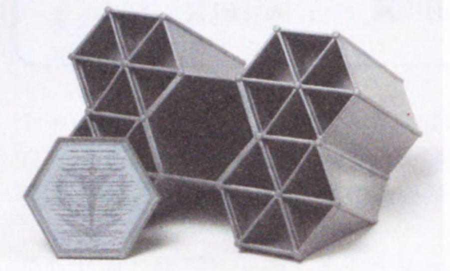
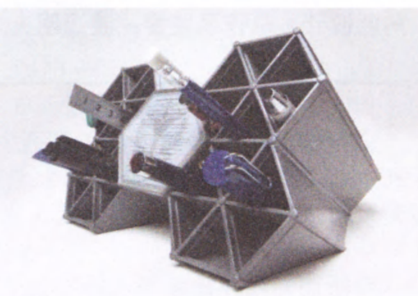
这套枕头以 μ's 成员呆呆表情的趴卧姿势为造型，不光头部有好好地被缝制出来，身体和服装也有精心制作，作为毛绒人偶来把玩也是不错的周边。枕头的触感极好，虽然手脚等部位作为枕头的设计来说过于复杂，但丝毫不影响枕靠，况且单只是摆在床上就足以治愈人心了。预定 12 月发售。



干物妹小埋立体水杯

出品：つくり　价格：1700 日元

以超萌的小埋为原型制作的带盖水杯，立体的杯盖被做成了仓鼠版小埋的样子，看起来像是小埋坐到了杯子里面。杯体有猫和仓鼠两种款式，拿下杯盖的小埋也不失为桌面上不错的小装饰。商品 12 月发售。

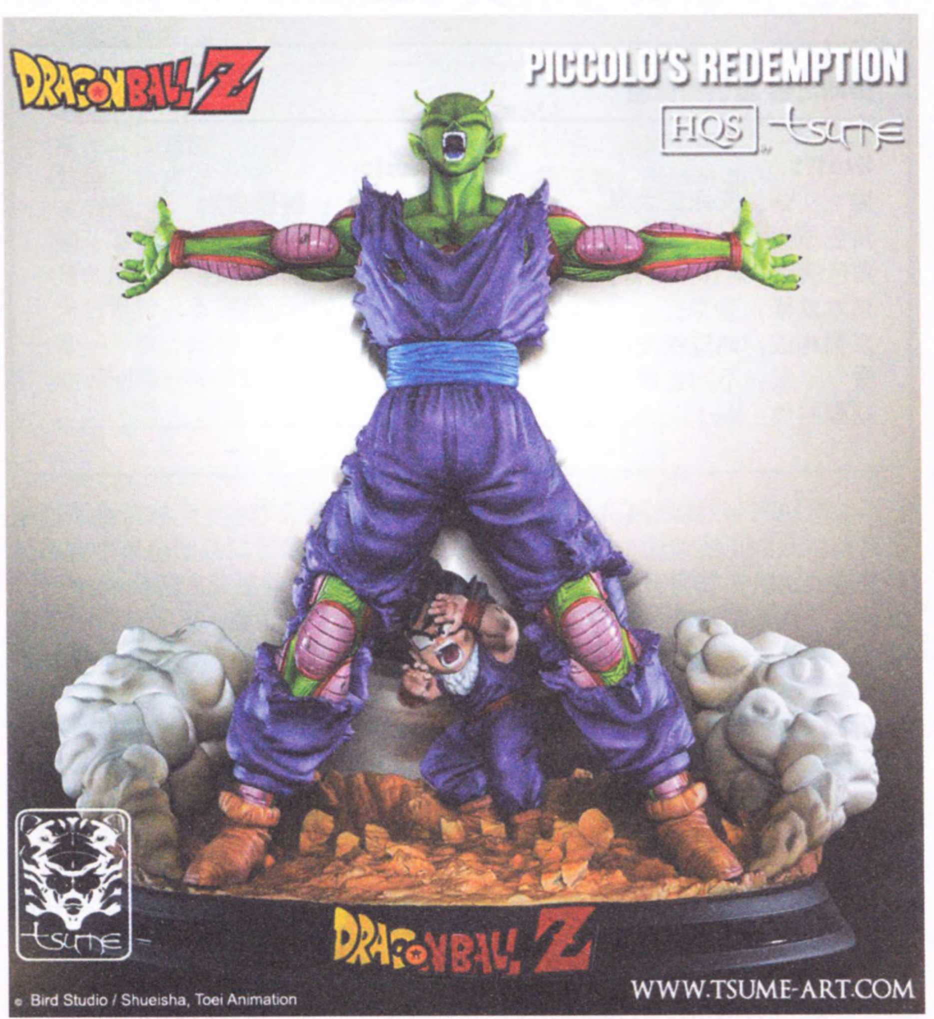





拉普拉斯之箱笔筒

出品：BANDAI　价格：3024 日元

造型来自『高达 UC』中贯穿全剧的线索“拉普拉斯之箱”，这次以 1/100 的比例将它做成了……笔筒。高约 13cm，宽 18cm，为还原造型，笔筒设计为斜置式，相比竖置增加了文具取放的便利性。最中间设计为六边形的盖子，上面同样采用了还原剧中的文字和图案设计，并可以取下后额外盛装物品。此外商品还附送卡片支架。对 UC 高达迷来说这算是逼格最高的笔筒了吧。





海外版短笛便当手办

出品：Tsume-Art　价格：349 欧元

还记得之前那只雅木茶便当时造型的手办吗，高还原但恶意满满的设计让很多『龙珠』迷忍不住买来把玩。这次由欧洲的厂商 Tsume-Art 授权出品了短笛第一次领便当时的场景模型。整个模型完美还原了漫画 222 话的场面，短笛在悟空赶到的前一刻为悟饭挡下了致命一击。相比雅木茶的死相，短笛爸爸救下悟饭的形象要帅气多了，躲在短笛身后的小悟饭的惊恐表情也制作得非常生动。但唯一让人顾虑的，是 349 欧元的定价……

■文 /windchaos ■责编 / 如月千华 ■美编 / 小茧

终物语



终物语

Staff:
原　　作：西尾维新
角色原案：VOFAN
总 监 督：新房昭之
监　　督：板村智幸
系列构成：东富耶子、新房昭之
角色设计、总作画监督：渡辺明夫
动画制作：SHAFT

Cast:
阿良良木历：神谷浩史
忍野扇　　：水桥香织
老仓育　　：井上麻里奈
战场原黑仪：斋藤千和
羽川翼　　：堀江由衣

西尾维新的代表作『物语系列』不知不觉已经连载了9个年头，动画化从2010年算起也已经改编了10个“物语”。尽管『伤物语』的动画化一直遥遥无期，今年10月终于迎来了『物语系列』故事最核心的『终物语』动画化！

众所周知西尾维新将『终物语』的小说分成上、中、下三卷，因此动画版也分为两季来讲述三卷小说的内容。根据官方信息，动画第二季的脚本也已经完成，看来就算分两季也不用等很长时间。『终物语』的剧情从阿良良木历升上高三的10月开始，阿历被忍野扇叫到一间教室后发生了密闭空间的怪异。在『终物语』的剧情中将揭开故事长期一直没有提到的问题“阿良良木为什么在高一之后个性开始转变？”，不过不要被西尾维新的标题骗了，『终物语』并非系列的完结作品。预定10月3日开播的本作第一话已经确定为1小时长度的特别番，在1小时中一口气解开推理谜题想必会让系列粉丝大呼过瘾。



传颂之物 虚伪的假面

传颂之物 虚伪的假面

Staff:
监　　督：元永庆太郎
角色原案：甘露树、みつみ美里
角色设计、总作画监督：中田正彦
剧本监修：菅宗光
系列构成：鸿野贵光
音　　乐：下川直哉
动画制作：WHITE FOX

Cast:
哈库　　：藤原启治
久远　　：种田梨沙
璐璐缇叶：加隈亚衣
聂可涅　：水濑祈

AQUAPLUS的经典SLG游戏『传颂之物』，在今年的9月24日终于迎来了系列游戏的正统续作『传颂之物 虚伪的假面』，同时动画版也早早宣布配合游戏的发售在10月开播。『虚伪的假面』的故事发生在“大国yamato”，故事的开端与前作相似，身在异乡失去记忆的男主哈库被一名兽耳娘抓回家展开了冒险的序幕。目前故事的背景地yamato与前作图斯库尔两国的关系不得而知，不过已经确定贝纳威、克罗、卡露拉、灯华这4名前作的人气角色将会登场，至于这些老角色是以友方还是敌方的形式登场，以及前作结局生死未卜的哈皇究竟如何只能等开播才知道了。

『虚伪的假面』动画确定为半年番，相信半年番的长度能够更完整地还原『传颂之物』庞大的世界观。此次负责动画制作的公司从OLM换成了WHITE FOX，不过WHITE FOX的大多数成员其实都是出自负责前作动画的OLM，影响应该不大，只是监督与系列构成从前作的小林智树与上江洲诚换成了元永庆太郎与鸿野贵光。自前作播出的2006年至今已经过了差不多十个年头，终于等到的系列续作相信粉丝们都不会错过。



机动战士高达 铁血的孤儿

机动战士高达 铁血的孤儿

Staff:
原　　作：矢立肇、富野由悠季
监　　督：长井龙雪
系列构成：冈田磨里
角色设计原案：伊藤悠
动画角色设计：千叶道德
机械设定：鹫尾直广、海老川兼武、形部一平、寺冈贤司、篠原保
音　　乐：横山克
动画制作：SUNRISE

Cast:
三日月·奥格斯　：河西健吾
澳加·伊祖卡　：细谷佳正
毕斯杰特·格里芬：花江夏树
尤真·钖芬史达克：梅原裕一郎
昭弘·阿尔特兰　：内匠靖明

尽管前一段时间富野光头公开炮轰“别人的高达都是粪作”，依旧改变不了这次高达新作交给长井龙雪与冈田磨里这对『未闻花名』组合的事实。既然是长井x冈田的组合，想必剧情很有可能往贵圈真乱的青春群像剧的方向发展。

『铁血的孤儿』的故事发生在火星都市，男主角三日月作为民间保安组织少年佣兵团C.G.S的成员，在一次护送女主的任务中少年佣兵团被抛弃，于是C.G.S的老大做出了想要推翻大人的政权的决定。从以上故事设定来看『铁血的孤儿』故事围绕着一群少年少女佣兵团的成长而展开，这也是长井龙雪与冈田磨里最擅长的方向。此外，本作中高达一开始没有什么装备，要不断从敌方手中抢得装备进行升级的设定也十分有意思。我们仍未知道那天所看到的高达，说不定这样的青春群像剧也别有一番风味。

全部成为F

全部成为F

Staff:
原作：森博嗣
监督：神户守
系列构成：大野敏哉
脚　　本：渡边雄介、雨宫まみ
角色原案：浅野いにお
角色设计：奥田佳子
音　　乐：川井宪次
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
犀川创平　：加濑康之
西之园萌绘：种崎敦美
真贺田四季：木户衣吹

推理题材改编动画今年又有兴起之势，除去刚刚完结的『六花的勇者』与『乱步奇谭』，本季还有『全部成为F』与『樱子小姐脚下埋着尸体』两部更加本格的推理题材动画供推理爱好者们期待。

森博嗣的作品已经不是第一次被动画化了，他上一部动画化的作品『空中杀手』与这次的推理小说『全部成为F』的题材截然不同，也能看出作为一个大学教授兼小说家的森博嗣作品涉猎范围之广泛。『全部成为F』作为理科系本格推理小说，在推理中发挥了森博嗣理科方面的特长，运用到不少物理学知识。犀川与萌绘这对教授与小萝莉的侦探组合，在动画版的浅野いにお的人设原案下似乎年龄差距看上去没有小说中那么大，5月开始的漫画版连载中也使用了同样的人设。

『全部成为F』动画版的监督神户守尽管名气不大，但曾担任过『妖精的旋律』与『空之音』的监督，属于实力大于名气的典型。系列构成大野敏哉则负责过『海月姬』、『世界奇妙物语』等作品的编剧，偏三次元的脚本风格加上倒A档一贯的定位，本季『全部成为F』看来是一部适合所有人群观看的新番作品。





拿到这期杂志的时候连大学都已经开学一段时间了吧，上课的时候偷偷刷手游这种事情可不提倡哦！最近日系手游又有种要井喷的感觉了，『Fate/Grand Order』自不用多说，『偶像大师灰姑娘女孩』也是安卓端早于iOS上架（编注：发刊时iOS版已实装），作为苹果用户不如狗的笔者只有把这游戏放到下期介绍了。本月日系手游又一大新闻，手游大厂SE的『王国之心』一上架就被挤爆掉，同样本期为大家介绍的SEGA的『战之海贼』与动漫改编的『食戟之灵』也都是近期不容错过的手游佳作。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

战之海贼

游戏原名：戦の海賊
游戏平台：Android/iOS
开发厂商：SEGA
游戏类型：海战 RPG
收费方式：道具收费
官网下载：http://sen-no-kaizoku.sega-net.com/

MOBILEGAME


ios


android



尽管一直吐槽SE是手游大厂，SEGA近年在手游上的佳作还真不少，从『锁链战纪』、『紫阳花传说』到『赤龙战役』和今天介绍的『战之海贼』，SEGA在手游上制作了不少原创作品，而且可玩度都很高。

今天要介绍的这款『战之海贼』看名字就知道是一款海贼类的游戏，因为『大航海时代』与『海贼王』的影响，相信国内有不少喜欢海贼题材的玩家，『战之海贼』的世界观则更具幻想性一些，在海贼的背景中加入了翼人、巨龙等各种幻想元素。

先来说说战之海贼的战斗系统，战斗时玩家根据战场最大出场海贼船数量配置前中后三排的海贼船，海贼船分为母船、炮击、突击等各个种类，收集制造图可以对船进行升级同时船的各部分诸如大炮也可以单独升级。战斗配置中每艘船还可以配置一名海贼，不同属性的海贼有不同的必杀，不过很多必杀必须要搭乘相同属性的船才能触发。战斗开始后玩家可以操作母船大炮选择攻击目标，同时也可以在蓄满必杀槽后使用角色的必杀，除此之外海贼的



走位都靠AI控制。整体来说战斗时候的配置和操作十分重要，配置得不好分分钟被属性相克的敌人秒。

『战之海贼』游戏的育成部分可谓十分丰富，低级海贼升满级后可以一路进化到6星，每个海贼还可以根据稀有度装备各种副手提升各种能力，副手的等级也可以提升。海贼除了氪金抽卡外还可以通过消耗啤酒在酒厂兑换一些低稀有度的海贼慢慢练上去，同时每天不同时段出现的隐藏任务也可以收集素材召唤海贼。同样的海贼角色有不同的属性，往哪个方向去练完全取决于玩家。

育成部分玩家的码头随着主线剧情的推进还可以解锁各种建筑，通过提升建筑获得各种能力的提升，不过相比其他的游戏基地的升级部分算是比较简单的，并没有喧宾夺主搞的太复杂，游戏的重心还是海战部分。每次出击完回基地升级下船舶看到港口停满各种牛逼的船还是很有成就感的。除了主线推图之外，『战之海贼』还有PVP的部分，玩家可以通过PVP与别的玩家的舰队对战，还好PVP没有特别需要肝的奖励仅是一些点数兑换。总体来说『战之海贼』属于可休闲也可深度玩的近期大作，强烈推荐。



食戟之灵：最飨食谱

游戏原名： 食戟のソーマ 最饗のレシピ
游戏平台： Android/iOS
开发厂商： BANDAI NAMCO
游戏类型： 节奏育成
收费模式： 道具收费
官网下载： http://soma.bn-ent.net/

MOBILEGAME


ios


android



各位拿到这期杂志的时候动画第一部应该刚播完不久，还沉浸在秋季选拔余韵的观众可以来尝试下这款手游延续吃料理爆衣的视觉饕餮盛宴。对于『食戟之灵』这个 IP 会改编成什么类型的手游各位读者一定很好奇，答案是卡牌＋节奏类！

游戏的玩法主要是 3 番战的食戟，战斗的玩法的是类似音乐游戏的节奏类，分成切、煮、调味三个部分，每个部分玩家需根据画面提示按键提升分数，最后完成一盘如同动画中能够让裁判爆衣的美食料理。值得一提的是完成料理之后的审核部分，不仅能看到动画中出现的各种神奇的料理，玩家的料理完成度够高的话还能看到评审爆衣的画面。不过评审的演出时间略显冗长，看多了到底按不按 SKIP 如同玩机战要不要关动画一样成为经典难题。

游戏中角色卡牌获得的手段主要有氪金抽卡和限定 EVENT 活动，原作中各种骚想干的角色供玩家抽卡氪金。总体来说游戏的玩法不过不失，对于喜欢『食戟之灵』的玩家来说可以尝试一下。



王国之心：解放 X

游戏原名： キングダム ハーツ アンチェインド キー
游戏平台： iOS/Android
开发厂商： SQUARE ENIX
游戏类型： RPG
收费模式： 道具收费
官网下载： http://www.square-enix.co.jp/kingdom/uc/

MOBILEGAME


ios


android



在看过了无数款 FF 与 DQ 的手游之后，手游大厂终于想起了野村爸爸手上还有『王国之心』这个 IP，结果游戏一上线 APP STORE 日区直接把这游戏放到首页第一张大推荐位，导致 SE 修了 3 天的服务器，不过也说明王国之心这款 SE 与迪斯尼共同打造的 IP 现在还有很大的影响力。







在『王国之心：解放 X』中玩家化身键刃使在各种迪斯尼的世界中冒险，战斗部分为了适应手游节奏改成了回合制 RPG，玩家通过每回合使用装备在键刃上的技能对"无心"进行战斗。总体来说游戏的策略性不足可玩性甚至不如之前 GBA 上的外传作品。装备在键刃上的技能可以通过抽卡获得，其中包含了各种迪斯尼与最终幻想世界中的经典角色。

『王国之心：解放 X』的最大乐趣在于玩家通过提升等级改变自身外形打造出只属于自己的键刃使角色，同时通过手游这一媒介穿梭在各个世界，重新回味各种迪斯尼的故事。毕竟之前一款情怀类型的『最终幻想记录者』都能让手游大厂赚得盆满钵满，对于无论是喜欢迪斯尼还是『王国之心』系列的玩家，又有多少人能对这款手游说不呢？毕竟上款正统续作已经是 10 年前的事情了，『王国之心 3』不知道野村爸爸还要让我们等上几年。▲



十周年第二弹是恋爱“大逃杀”！？方糖社新作『コドモノアソビ』

■文 / 如月千华 ■责编 / 白石 ■美编 / 小茧

INFO

游戏名：コドモノアソビ
中文暂译：熊孩子的游戏
出品：Lump of Sugar
原画：萌木原ふみたけ / ななろば華 / あにぃ / 羽鳥ぴよこ
剧本：保住圭 / しげた / 保桜 / 水月紗鳥
歌手：Duca





这里是距离中心城市不远，交通也很便利的地方都市迎川市。位于迎川的一座现代钢筋混凝土风格的岐田桥学园就是本作故事的舞台。故事的主人公丹生清澄一直有个烦恼：从童年时期开始，每当站在人生的岔路口时，自己都会被强制性地做出选择。

直到有一天在学校里遇见了素不相识的美少女——塞拉，他才知道这种让他烦恼至今，被他称为“诅咒”的体质，其实是幼年时由于他与小伙伴们在无意之间施行的某种“仪式”而获得的特殊能力——“Role”。这种仪式的本质是以牺牲参加者的“恋爱感情”为代价，召唤异世界之人来实现各种愿望的召唤术。自称塞拉的少女即是当初清澄等人召唤出来的对象，也是赐予清澄“强制性选择”这个Role的人。而如今本来应该早已消失，不属于她自己的“恋爱感情”依然还残留在她的身上，因此她也在为对清澄如火中烧的情念烦恼着。由于塞拉称只要能找到当年这份感情原本的主人并交还给他，那她和清澄的烦恼便都会迎刃而解，于是目的一致的两人就开始合作寻找那份“恋心”的主人……

Character

比名子 美智留

Hinako Michiru
CV：あじ秋刀魚

身高：163cm
学年：2年
生日：12月15日
血型：O型
原画：ななろば華

清澄的同班同学，是同伴间活跃气氛的专家。过去仪式的参加者之一。挑战精神格外旺盛，不管什么总喜欢去尝试一下，以至于现在的她多才多艺，兴趣也十分丰富。虽然外表看起来挺像个不良少女，但性格开朗又喜欢照顾人，在大家中间也经常起带头作用，颇有大姐头的气质。对周围的气氛十分敏感，发现气氛不好就会想努力去改善。

设定中她的皮肤偏褐色，在同类作品中算是比较少见的女主角，原画师ななろば華为了让她能在这幅容易被误会的外表下体现出自己的性格而下了一番功夫。



塞拉

Sela
CV：秋野花

身高：144cm
学年：2年
生日：??月??日
血型：??型
原画：萌木原ふみたけ

对主人公清澄等人施加“诅咒”的“元凶”，她为了将让自己烦恼的“恋爱感情”还给原来的主人而出现在清澄等人跟前，目前因为这份不属于自己的感情而对清澄狂爱不止，不知道会做出什么过激的行为……

拥有仿佛是人外之物的美貌，娇小的体型以及成熟的身体，看起来是个典型的巨乳萝莉。嘴巴虽然很损人，对人态度也不怎么好，但基本上来说是个深思熟虑又脚踏实地的人。只不过经常也会头脑发热，很容易发火。面对选择虽然有些优柔寡断，但一旦决定之后就坚定不移。别看平时对人冷淡，但实际上十分容易被感动，就算对自己没有益处，也忍不出会出手帮助他人。

丹生 佳津美

Niu Katsumi
CV：藤咲ウサ

身高：149cm
学年：1年
生日：9月9日
血型：A型
原画：鸟羽ぽよこ

体格和身材都很“迷你”清澄的实妹。在水平很高的学园里仍然总能独占第一名的努力型天才，新学期升上了岐田桥学园。性格十分注重效率，说话的时候也尽量省去劳力不多说一句话。再加上表情缺少变化，散发出比较冷淡的气氛，给周围留下了沉默寡言的印象，可实际上并非如此……

小时候也一起参加了清澄等人的仪式，对自己的Role有所自觉，因此对塞拉的出现十分惊讶。



鹤卷楪

Tsurumaki Yuzuriha
CV：小仓结衣

身高：158cm
学年：2年
生日：4月19日
血型：B型
原画：あにゃ

清澄的又一个青梅竹马，仪式的参加者。性格沉着冷静，标准和风美人的气质，同时又具有方糖社角色至今为止最大级别的胸围。表面上看起来是个我行我素，漂移不定的人，实际上脑子里装满了天才般的思考。善于观察周围，在理解自己立场和职责的基础之上，采取游刃有余的行动。她说话的时候语气十分干脆爽快，很容易交往，但有时候也会调皮地逗人开心和捉弄他人。

与清澄不同，她明白自己的Role是一种特殊的能力，并害怕这种能力会引起失控。



Comment

在创立十周年的2015年，方糖社依然保持着一年两作的步调，于是今年继『恋想リレーション』后的第二作『コドモノアソビ』也就顺理成章地成了“十周年纪念第二弹”。与在系统上做把戏的前作不同，『コドモノアソビ』首先引人注目的是STAFF。

众所周知，方糖社至今是一个靠招牌画师萌木原ふみたけ和栖枝りこ撑起门面的品牌，游戏的制作也基本是以这两位画师为中心、两人轮番上阵的形式展开，极少出现多位画师同台的情况。而本作的四个女主角竟然分别由四位画师担当，这的确是方糖社作品中的头一次。以前也曾经参与过方糖社作品的ななろば華暂且不说，あにぃ（『あまたらすリドルスター』）和羽鳥ぴよこ（『残念な俺達の青春事情。』）这两位也是近几年通过多部作品逐渐积攒撑起的新一辈画师，他们每个人的画风都各有不同，这使得本作与以前方糖社的作品拥有不同的气氛，而且就连萌木原在本作中的画风也与以前发生了变化，这或许是方糖社求新求变的标志?

在剧情方面，目前公布的信息里关于“仪式”的描述模棱两可，而对特殊能力“Role”的表述也并不多，只知道每个人的Role会因为各自的心愿而不同，但各位女主角是什么样的Role并没有说明。从各自的心愿，每个人的Role以及那份“恋心”应该可以延展出很多话题，而且在剧本写手一栏还可以看到保住圭这样近来深受玩家信赖的写手……不过笔者还是认为，在现在的方糖社大环境下不管谁负责，剧本都不用期待太多。

访谈中，制作人神无月介绍到本作描写的中心也并非是通常作品中两人感情发展的过程，而是在越过各种难关之后开始的卿卿我我的甜蜜生活，于是内容大家也就可想而知了。当然，不管怎么说，这样的阵容配合原本就主打画面牌的方糖社，还是很有吸引力的。

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/小茧

Light旗下纯爱新品牌处女作 四部曲第一弹 ハルウソ



INFO

游戏名：ハルウソ –Passing Memories–
中文暂译：春天的谎言
出品：Campus
原画：りいちゅ
剧本：工藤啓介／神堂劝
音乐：押上極／樋口秀樹
发售日：2015年11月27日

STORY

故事的舞台，是一座四周种满了樱花树的大型学校——麻保志学园。主人公樱井宗一郎所属于学校中的一个奇怪的社团，“猫手部”，而社团活动的内容竟然是接管校内发生的各种麻烦事。宗一郎有一种不为人知的特殊能力——不知道为什么，他能够看穿他人的谎言。

人总是会说谎的。为了保护自己的谎言，为了否定自己的谎言，为了蒙混的谎言，为了存在的谎言……这些各种各样的谎言，都有着各自不同的原因。而能够看穿谎言的宗一郎便利用着这种能力在“猫手部”过着解决难题的生活。随着解决的事件越来越多，不知从什么时候开始，他有了“学校头号问题儿童”这样的称号。

时光流逝，到了春天。在这个充满邂逅与离别的季节里，某一天宗一郎突然被大家眼中的“学校头号美少女”姬野樱月叫了出去。一般来说，将他们两人放在一起给他人的印象就好像是美女与野兽一般毫不相衬，宗一郎也觉得对方跟自己活在完全不同的世界里……

然而，在樱花飞舞的树下，樱月却向宗一郎告白道：“我喜欢你。请和我交往。”

如此让人心动的场面却让宗一郎充满了困惑，因为他清楚地知道，对方口中说出的话，完全是谎言。

就这样，“学校头号问题儿童”与“学校头号美少女”之间，失之交臂的恋情开始了。



姬野 樱月

Himeno Satsuki
CV：木屋場里絵

身高：158cm
体重：47kg
三围：B86（E）/ W55/ H85
学年：2年
血型：O型

任何人都认可的校园头号美少女。本次『春天的谎言』的女主角。在学园祭举行的选美比赛上，达成了史无前例的4连霸。不过本人却并没有因此而骄傲自满，性格开朗活泼，平易近人，跟任何人都能毫无隔阂地交往。

从外表和设定上来说是传统的完美型女主角，不过这些外表全都是她用谎言堆砌起来的虚像，是她“为了保护自己”的谎言。那么她究竟是因为什么才对主人公做出了虚假的告白呢?

我谁也不讨厌呀。
人家知道大家都是好人嘛。



Izumi Aoi
CV：夏野こおり

身高：152cm
体重：41kg
三围：B85（C）/ W51/ H80
学年：1年
血型：A型

所属于学校学生会的少女。本作配角之一。比宗一郎低一年级。基本上来说是一个率直认真，同时又懂得变通的好女孩儿，但因为过去的孽缘，对宗一郎的态度十分冷淡，不过本质上并不是讨厌他，而是因为复杂的少女心。总的来说，在本作中她就是宗一郎专属的傲娇妹子，作为一个可爱机灵又傲娇的学妹，相信会拥有不错的人气。

我没有生气啊。
只是觉得这人怎么这么没节操呢。

爱丽丝·佛儿·卡特雷特

Eris Fall Catlett
CV：有栖川みや美

身高：162cm
体重：50kg
三围：B89（F）/ W54/ H85
学年：2年
血型：B型

猫手部的部员，赖在主人公的房间过日子的同居人。本作配角之一。性格我行我素，直爽不拖拉。其实她出身自一个身份比较高贵的家族，是货真价实的西洋大小姐，不过因为过于偏爱日本的动画、游戏、漫画等亚文化，现在是一个重度的宅女。整天都在对着宗一郎撒娇，已经到了没有宗一郎就活不下去的程度，日子过得相当邋遢。

没、没关系！
我明天就去上课！应该一定起得来！

帝堂 雪华

Teidou Setsuka
CV：榊原ゆい

身高：159cm
体重：46kg
三围：B87（D）/ W57/ H88
学年：3年
血型：AB型

配角。出身自日本屈指可数的名门望族，担任着麻保志学园学生会的会长一职位。丝毫不辜负家族的期望，是一个在各个方面都能发挥卓越才能的完美超人。言行举止总是保持着温柔的气质，还隐约散发着一种神秘妖艳的气息。不知道为何十分中意主人公宗一郎，每次碰面都会想办法将宗一郎拐骗至学生会，不过一直被他拒绝到了现在。

那是为了得到你呀。如果不表现得难缠一点，
就没办法让你感到我的热忱了吧？



原本已经固定在中二系正剧的道路上越走越远的light社，在2013年的时候就建立了一个主攻轻口味市场的品牌Sweet light，至今也已经推出了三部作品，与更加核心向的light本家分工明确。而如今在light社创立的15周年之际，又一个名叫Campus的新子品牌诞生了。Campus虽然同样是走轻口的主流萌系路线，但与Sweet light的不同之处在于，Campus当下的任务和目标是发售相对小规模的短篇作品。本次的『春天的谎言』就是其最初的企划——“谎言”系列的第一弹。

通过前文的人物介绍或许大家也能看出，本作可攻略的角色只有姬野樱月一人，另外三个妹子全都是路人。实际上以低价格发售的本作内容也就只包括她一个人的故事。不过接下来“谎言”系列还会以每三、四个月一作的速度，继续推出夏秋冬三个篇章，分别以对应的妹子为女主角展开剧情。以『春天的谎言』为首的“谎言”系列虽然每部作品登场人物都相同，但各作品之间是完全独立的故事，即便玩家只选择自己感兴趣的女主角下手也完全不会有障碍。

作为系统与剧情联动的一点，由于主人公能够听出对方话语中的谎言，于是在游戏中当对方说谎时，谎言部分的文字颜色会变成红色，很容易分辨。这一系统除了用于剧情中解决事件之外，在与妹子们交往时还能看出对方想要隐藏的感情和口是心非的样子，玩起来也会别有一番乐趣。再加上出自light家的作品，剧本往往都有着一定保障，相信本作即便走萌系路线也会与一般大路货废萌作划清界限。

最后不得不说的是，从IG社的百合推理“flowers”系列到feng的“セイイキ（圣域）”系列，已经有不少厂商开始尝试将大型企划分割成数个短篇分期进行制作和发售，这样做一来厂商能够快速回收成本，二来制作方也能及时的抓住市场热点和玩家反馈来制作更受欢迎的作品。这种形式无疑是在当今业界谋求生存的好方法之一，相信今后还会有更多这样的作品出现。

微笑动画月报



扫描下载本篇资源
提取码：ehk6

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧



9 月开学后大家最大的期待肯定是即将到来的中秋国庆假期，这一期发刊时候估计大家已经休完假了，不知道有没有去旅行呢？宅在家的话不如关注一下 Nico 的新消息 XD 首先是以初音为主题的音乐游戏「初音ミク Project DIVA X」即将在 PS4/PSVita 平台上发售！！预先透露的 PSVita 版预定发售时间为 2016 年 3 月，此次公布的参与 P 主名单中不乏我们熟悉的 P 主，如主题曲担当 ryo，还有 DECO*27、neru、みきと P 等。另一则初音相关新闻是：初音未来将出演 9 月 23 日的知名音乐节目「MUSIC STATION」30 周年 10 小时特番，这将是初音首次在地上波现场直播的节目上进行表演，也是该节目 30 年历史上登场的首位虚拟歌手。本月 Nico 有不少关于新版『Death Note』的恶搞 www 不过我们嘛还是以唱见版为主，主要是本月唱见方面有太多振奋人心的作品和消息，感觉是爆炸的八九月呢，Let' s START！

【コゲ犬】ニコニコ動画紀行録を歌ってしまってみた。【ASK】

番号：sm26971552 作者：ASK，コゲ犬





好久不见 ASK 和コゲ犬的组合啊，都有些“有生之年”的感觉了（大雾），如果有以前关注过 ASK 这位唱见的读者，一定知道他另一个昵称——“骨折”。ASK 是 Nico 的古参唱见，和现已引退的ふぁねる为 Nico 初期的唱见版奉献过不少经典合唱，个人作品也很亮眼，不过 2014 年开始几乎不见个人投稿，偶尔帮人做个 mix。和コゲ犬上次的合作要追溯到四年之前的名作〖【コゲ犬】マトリョシカを普通に歌うはずでした【ASK】（番号：sm14879244〗，也难怪这次的重投稿引起了不少人惊叹。选曲也很是令人怀念，里面多首老歌由他们两个来唱，真的有时光倒流之感。

海の声

番号：sm26874906 作者：桐谷健太

这首是这一期的特别推荐，出自音乐区的转载作品，是最近 11 区很热门的一首广告曲 XD 这几年日本通信运营商三巨头之一的 au 公司出了一系列以日本经典传说为灵感的电视广告。其中有扮演桃太郎的松田翔太，也有桐谷健太饰演的经典人物浦岛太郎，这次的新广告就以浦岛太郎为主角，新的广告曲也由桐谷健太演唱，不足一分钟的广告引发了大量好评，官方也顺势公布了这首歌曲的完整版。『海の声』由冲绳出身的岛歌组合 BEGIN 作曲，曲风清新爽朗一如曲名，最特别的是以往作为男演员出现在世人眼里的桐谷健太不仅亲自演唱了这首歌，还包揽了曲中三味线的演奏，沙哑略撕裂的音色加上并不熟练的唱功，反而是整首歌的点睛之笔。曲末的歌词「たとえ僕がおじいさんになっても ここで歌ってる（即使我变成了老头子，也要继续在此歌唱）」又合上了他作为“浦岛太郎”的身份（日本传说故事中浦岛太郎因打开龙宫赠与的宝盒而变成了老翁），的确是一首非常有诚意的音乐作品，并不仅仅是一首敷衍的广告曲哦。



NICONICO

リンネ うたった【SymaG】

番号：sm27156330 作者：SymaG

早就想说一说这位异常勤奋的唱见了，本月借着他庆祝自己投稿四周年来一发推荐。Nico 上来说，四年以资历来说正好是一个比较中间的位置，不过他发展势头良好，mylist 中（mylist/27662648）现存的所有投稿都达到了十万再生，2013 年翻唱的『ブリキノダンス　うたった【SymaG】（番号：sm20886696）』更是现在已超过两百万再生。题目里名字写了 SymaG，其实是他“岛爷”这一名字的变形。至于岛爷，是他做心理年龄测试时测出了自己 82 岁，觉得自己就心理层面是个“爷”了（顺便他的 mylist 的名字就叫“永远的 82 岁”），觉得“x 爷”这个名字形式很好却决定不了前一个字，便决定闭上眼睁眼看到的第一样事物就是缺的那个字，结果看到了桌子上地图里面的“xx 岛”，结合一下就是“岛爷”啦。本身唱功出色，基本功很扎实，高音域厚实稳定，低音反而有少年的清脆，音色丰富，听感异常过瘾，这些都能在这首新作里听出来。投稿频率极高，而且个人全能包办 mix 等，私心觉得他离一线唱见只是一步之遥，新的一年也请加油啊！

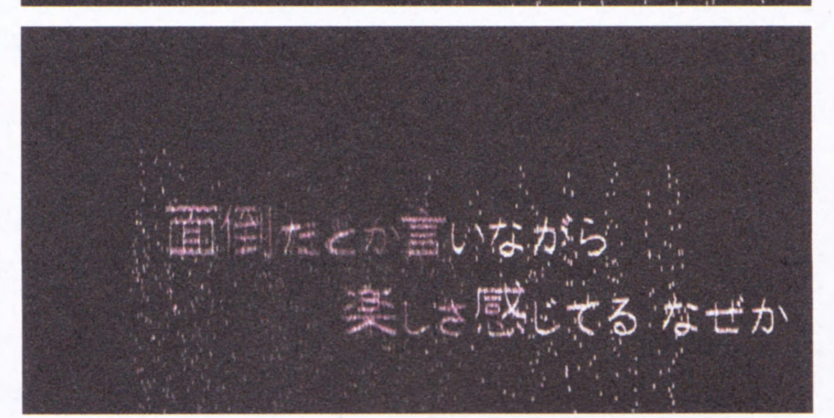





【巡音ルカ】グルカゴン【オリジナル曲】

番号：sm27040863 作者：EZFG

本月唯一一首选自 Vocaloid 版的推荐作品，作者是好久不见的 EZFG。EZFG 当年以一首『【VY1】サイバーサンダーサイダー【オリジナル曲】（番号：sm15440067）』在 Vocaloid 版横空出世，又凭后续作『【VY2・VY1V3】とても痛い痛がりたい【オリジナル曲】（番号：sm16658127）』帮助自己在 Vocaloid 界站稳了脚跟，惊艳了世人，特别是他『サイバーサンダーサイダー』一曲 PV 里那个跳舞的火柴棍小人几年了还在脑海中挥之不去 XD。不过在 2014 年底出完自己的第一张专辑之后就销声匿迹，差点以为引退了呢ー_ー这次复出没想到抛弃了成名的 VY1 选择了巡音，曲风和 PV 风格倒还是那个令人怀念的味道，中毒性 MAX，一打开就开始循环播放……很有趣的一点是，EZFG 在主米里面写了说明，巡音用的是巡音ルカ V2 的英语音源库，可是这首歌是日语的呀 wwww



本月唱见版还有一年不见的腹话新投稿『祭りだヘイカモン 歌ってみた（番号：sm27102018）』，另外重编曲的『ゴーゴー幽灵船 -acoustic arrange- / ちょまいよ×模（番号：sm27032693）』也一并推荐，十分醒耳。

最后提到一些新专辑的消息。不知道大家是否记得我们提起 minato(流星 P) 久违的新投稿和最近异常活跃的 Twitter，而且十月还将登上 Nico 超 party 的舞台表演，本月他更是轻飘飘地在 twitter 公布自己将在 11 月 11 日发行自己的出道首张专辑！！消息一出，喜爱他多年的 Fans 们简直炸成了烟花（喂），目前个人网站和专辑曲目都已经公开，收录多首自己创作的歌曲，还包含以前给其他唱见写的曲子的亲自重新演绎，真是恭喜出道！同时，和 minato 关系极好的 P 主 doriko 不约而同地发布了自己公式照片，两位真是又帅又有才 (*´▽`*)。另外已经出道的 P 主原ハチ现米津玄师（mylist/12682175）也爆出消息将参演 RADWIMPS 的十周年纪念演唱会“10th ANNIVERSARY LIVE TOUR RADWIMPS の胎盤”，RADWIMPS 是一支著名的日本摇滚乐队，很多明星都是他们的 fan，这次出演无疑是一次很好的曝光机会，也是恭喜了。最后一件好事与不少人熟悉的 J 家人气组合 Hey!Say!JUMP（成员有山田凉介、中岛裕翔等）有关，在他们组合即将发行的第十五张专辑「キミアトラクション」中，第二主打曲「ChikuTaku」的词曲竟然是 koma'n，对，就是我们熟悉的那位 Root Five 成员，他本人据说也是山田凉介的粉丝，能给偶像写歌简直美梦成真，真是可喜可贺！据说日本那边不听 Vocaloid 的 HSJ 粉丝妹子都有跑去听 Koma'n 的旧曲『BadBye』呢（番号：sm13560654）。所以说本月唱见这边好消息层出不穷啊，恭喜各位在音乐领域都有新的进步！于是我们回头再聊咯 ~ (o´・∀・)ノハーィ▲

我的宅女生活不要让别人发现哟，

——专访半次元人气coser Hoshilily

■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/堵里

CN：Hoshililv

所在地：陕西西安

星座：处女座

本命角色：PICO 绫濑雪弥

最近在看的动漫：乱步奇谭 干物妹小埋

半次元个人主页：http://bcy.net/cn104721

半次元：Hoshilily 好呀 (。･∀･)ノ゙ 先来和大家打个招呼吧～

Hoshilily：大家好 w 这里是 Hoshilily，小伙伴们叫我迟迟就好啦 ><

半次元：讲讲 CN 和昵称的由来 (。･ω･)b゙

迟迟：我有一个非常喜欢的乙女游戏，叫做『Glass Heart Princess』，里面有一个叫做星野彼方的角色，设定是呆萌的外星人特别戳心，所以 CN 就是星野的星（hoshi）加上以前常用的 ID 名 lily，虽然很喜欢这个 CN 不过使用了一段时间之后还是觉得不太方便念……所以好盆友们还是叫我以前用的昵称迟迟啦，至于昵称的由来……对不起太久了我也忘记了（土下座）。

半次元：这次的小埋超治愈 w 这部番是哪里吸引到你，决定出的呢 0v0

迟迟：其实很早之前看过小埋的漫画，当时因为种种原因没看下去，然后出了动画之后，盆友又来推荐我去看，那会出了点事情心情很差，听说很治愈就去看了动画，结果真的好萌啊啊啊啊啊！动画做的太好了我整个人都被萌化了怎么可以这么治愈！其实我也是一个这种类型的人，就觉得特别有共鸣……然后就决定出出出了！

半次元：这次出了校服和家居两个版本呢，小伙伴们都觉得简直是本尊。生活中的迟迟更像哪个状态的小埋呢？还是说也是里外人格双修？

迟迟：我平时在家就是小埋家居的生活状态，一旦趴在床上或者打开电脑就不动了，也完全不想出门。但是有时候必须出门的时候，就要提前爬起来收拾一下才行。不过出门在外也是只有外表光鲜，一开口就顿时打回原形了 233333

半次元：来说一个最喜欢吃的零食吧～～

迟迟：巧克力！甜食是治愈心灵的良药！

半次元：想要投喂的小伙伴我只能帮你们到这里了（泥垢）。一般长假在家的时候会做些什么呢？

迟迟：闲了就是看漫画打游戏之类的，要忙的话也是忙 COS 相关的事情，比如做衣服做道具修毛修图之类的，偶尔会修罗场，不过做完了还是挺开心的。



半次元：话说回来迟迟似乎也肝刀呢，自己的本命刀是 ...？

迟迟：各式各样的小矮子们我都超级喜欢啊啊啊啊！选一个最爱的真的好难！我对可爱的小男孩们都有着迷一样的狂热……（警察叔叔就是这个人）

半次元：迟迟不仅是个婶婶，还出过很多刀剑哟 ~ 有兴趣的小伙伴可以戳进主页看呢。Btw，很多衣服还是迟迟亲手做的哟 ~ 可以和大家分享一下动手 play 的感想吗?

迟迟：希望大家能够喜欢我出的刀剑的小学生们 >< 关于动手 play，一开始做是因为当时生活费不够把想出的角色们都买下来，想着反正买来的也是别人手工做的为什么我不能试着自己做，于是就开始学着做各种款式的 COS 服装。我的专业跟服装设计一点关系都没有，也不认识懂的人，只能是买来裁剪书自己看着琢磨，所以遇到过很多问题。当时经常一件衣服改很多遍，有时候一个地方做错了整件衣服都要重新来，这个进步的过程是挺痛苦难熬的，也没有人能求助，只能自己不断尝试，从失败中学习。失败多少次，最后完工的时候就有多开心。今年是我开始做衣服的第四年，已经能够熟练完成一整套服装，这都归功于曾经的努力与坚持。虽然现在已经不会被限制买买买，我偶尔也会买有印花或刺绣的服装，因为我没有印花刺绣的条件……不过我还是很喜欢亲手制作 COS 服，能自己做的尽量自己来，看着自己喜欢的角色的装备在自己手中诞生的这种感觉真的会让人感动。希望大家有时间的话都可以试试亲自动手制作一些 COS 相关的小配饰小道具什么的，体验一下动手的乐趣，可能一开始做的不好，但是哪怕自己留着当个纪念也是很有意思的。



半次元：还记不记得第一次出的 COS 是什么？有没有数过自己出了多少套了呢?

迟迟：是黑执事的夏尔，不过是黑我一脸的黑历史……希望今年下半年能有机会重新开始出黑执事的角色，对这部作品喜欢了好多年，希望现在的自己能做得更好。作品的话从 12 年至今大概出过 260 套左右，过去不怎么生图，去年底开始才有在好好出片，今后也拜托小伙伴们多督促我发片啦 ><

半次元：最满意的一套作品是哪个?

迟迟：目前为止还没有最满意的，想要做得更好，这大概是我继续玩下去最大的动力了。





半次元：接触二次元以来遇到过最暖的事或者听过的最欣慰的话是什么呢?

迟迟：我是一个很容易受人影响的人，别人在背后讲我坏话，只要我不知道就没关系，但是如果让我听到，我就会很难过。所以我特别感谢我的好朋友们，在我每次不开心的时候都是他们陪我说话安慰我，让我觉得二次元是可亲又美好的，不管发生什么事，总会有人站在自己这一边，这种心灵的归属感让我十分安心。

半次元：专访要结束啦 w 来和喜欢迟迟的粉丝们说点什么吧 ~

迟迟：非常感谢大家，能够遇到你们真是太好了。未来的日子也希望能跟你们一起走下去，希望我们都能成为更好的自己，共勉 >< ▲







東方輝針城
幻想乡生存指南
自动道具防灾手册
逆天的野望和真实的谎言
文／冰夜华
责编／稗田
美编／塔里
*本文为一设和二设结合之物，请善加分辨
Gensoukyou survival guide book
——Automatic props Disaster Prevention Manual

弱肉强食、优胜劣汰、物竞天择，丛林法则充斥着世界的每一个角落，天界、人界、鬼界，亦或是乐园的幻想乡，弱者永远是受到强者所统治，这难道真的是残酷的现实，不可回避？或许是这样，就像在徒步二分的『幽香 VS 白莲 resolution』里圣白莲的那段独白*“弱い妖怪は人の描いた宿命に殺されてしまう、そして、おそらく強い妖怪は退屈に殺されるのだろう”（弱小者被强者随意支配，甚至以玩乐消遣的方式欺负虐杀都有可能。）*

不过幻想乡终归是一片乐土，弱者虽然被强者支配，同时也间接在被强者所保护，形成了一个平衡，似乎在幻想乡的历史上，也没有谁想要改变这个趋势。现在，鬼人正邪企图打破这个平衡，彻底颠覆这一切，让弱者可以反过来支配强者。在她的谎言之下，少名针妙丸释放出来的力量，给幻想乡带来了一次不一样的考验。

杂鱼和鱼 Low cost fish is real fish.

杂鱼就是炮灰，属于给主角们练手，很容易被干掉的那种东西。弱者之所以为弱者，是因为有许多弱者实在是弱得可以，又很喜欢不自量力地去找那些强大的角色干架，这类型的弱者就被称为杂鱼，这次异变之中，首次出现了被钦点为“杂鱼”的角色，那就是居住在雾之湖上的冰精琪露诺，她会是第一个遇见的角色，至于她为什么会出来挡道，大概是因为她总是宣称自己是“最强”吧。



杂鱼终究是杂鱼，轻松愉快的就能把她退治掉，然后就能看到真正的鱼了。若鹭姬是很稀奇的淡水人鱼，而且因为不起眼，外加比较温顺，所以一直没有什么存在感，就连住在雾之湖旁边红魔馆中的女仆长十六夜咲夜也还是第一次知道“在这个死之湖居然还有妖精以外的生物”，看来她并不常看到太公望在这里钓鱼（见『东方求闻史纪』及『东方茨歌仙』）。这么温顺低调的妖怪竟然会主动发起攻击，莫非是因为觉得做鱼如果没追求跟咸鱼有什么区别？难怪连灵梦也觉得疑惑。

话又说回来，雾之湖及其周边还真是一个时常被怀疑的地方，从红雾异变开始，似乎每一次的异变都会多少跟这里有瓜葛。这个地方非常的奇妙，周边不光有恶魔巢穴红魔馆，不远处就是妖怪之山的山脚，周边很可能就是魔法之森，这都是妖精和妖怪盘踞的地方（虽然都是杂鱼级别居多，比如琪露诺、露米娅、莉格露之流）。曾有好事者猜测了一张地图（见P站id=5642283），雾之湖很可能是处于幻想乡的中心地带，红魔馆的女仆长在这次异变中会罕见出动，或许也是为了从雾之湖开始调查吧。



▲幻想乡地图

不过，咲夜就住在雾之湖附近，如果魔法之森真的就在雾之湖旁边的话，魔理沙离得也近，这两人可以说出门就到雾之湖，把这里当做第一调查点还能说得过去，灵梦这个住在幻想乡东方尽头的家伙为什么要大老远跑过来这里呢，从雾之湖开始调查，莫不是以为这回又是红魔馆里面某个威严掉尽的家伙又开始瞎折腾了？因为如果从那张地图来看，她完全可以从最近的地方开始调查，比如她接下来去的这个地方。

吓到小孩子可就不好了 Do not scare children

人类的村庄并非只有人类居住，妖怪多种多样，有吃人的妖怪，自然也会有亲近人的妖怪，也就会有就住在人类身边的妖怪，就连寺子屋给孩子们授课的老师便也是妖怪的一员。因此，人类的村庄虽然主要的住民是人类，但同样有许多亲近人类的妖怪住在其中，居住在里面的妖怪遵守着规矩，不袭击人类，只要无伤大雅，恶作剧是可以被允许的。但赤蛮奇这家伙虽然温顺，但却意外的是个高冷货，自尊心比一般的妖怪要高，跟人类和妖怪都不合群，甚至连



不久前在村子里爆发的那场宗教狂潮也不感兴趣，独来独往。从某种意义上来说，这种心态就跟她的造型一样，虽然高冷，但也显得个性十足。

不过住在人类村子里的妖怪会闹腾起来，这确实很令人困扰，更让灵梦想不通的是，赤蛮奇这种还挺温顺的家伙居然也跟着闹起来，见到了自己不仅不害怕，还一副想要打倒自己的姿态。这可是灵梦不能容忍的，身为妖怪居然不怕退治妖怪的巫女，这还了得，于是就抡起弹幕的把她狠狠地教训了一顿，让她明白在这个地方是谁说了算。就算不是自己说了算，也远远轮不到这么个杂鱼对自己蹬鼻子上脸。要是让她在村子里大闹起来，还不知道会引起什么事情呢。魔理沙也说让她不要在村子里大闹，会吓哭小孩子的。当然，估计对于日常就

与妖怪一起生活的幻想乡的人类，脑袋从身体上飞下来这种技能，充其量也就是吓吓小孩子的水准了吧。

经过调查，人类的村子也不是这次骚动的源头，赤蛮奇被狠狠的教训了一顿之后应该也老实了。只要乖乖听话就不会有人加害她——除了巫女。女仆长如是说，不过比起巫女，现在那个魔法使明显更可怕点，她可是想要用八卦炉把赤蛮奇给烤了。

你确定要在最可怕的地方搞吗

Bamboo haunted attraction

如果要评一个幻想乡里最可怕的地方，谁都会有自己的看法，比如妖怪山那种妖怪多到爆天狗成群还有神明的地方，又比如到处布满了瘴气和妖怪蘑菇的魔法森林，当然也会有人认为博丽神社比较可怕啦。但总的来说，还是迷途竹林最可怕吧。这里的景色单调，一望无际的竹海，又没有参照物，很容易在里面迷失方向，所以才叫迷途竹林。





如果没能从里面走出来，会变成妖怪的食物也说不定，因为这里同样居住着不少妖怪，比如像今泉影狼这种在外界已经灭绝了的狼女，别看她虽然温顺，但终究是狼，还曾经差点把若鹭姬给吃掉了，不好惹的。再加上她不知道是什么原因也变得骚动起来，会主动发起攻击。不过这次她明显找错了对象，跟她的好朋友若鹭姬一样，被修理了一顿。但她真的尽全力了吗？魔理沙认为她如果把那身碍事的衣服脱掉的话应该会更能打一点。

但在竹林里闹事，或许比在村子里或者妖怪山闹事更不明智，这里看似美丽优雅，但是住着一群估计是整个幻想乡最惹不起的家伙，因为，这帮家伙打不死啊。永远亭里的宅女公主和那个不知道在打什么算盘的药剂师且不说，就算是碰到了她们的死对头藤原妹红也不得了，这家伙估计是全幻想乡最不合群的，虽然是人类但是因为吃了蓬莱药所以已经不会死了，要是惹恼了她，当心她一把火把你连周围的竹子一起烧成灰。所以还是不要在这群打不死的家伙的地盘上闹事，更何况永远亭里的家伙们还是曾经引发过一次异变的犯人，乖乖的当一个普通的居民就好。不过，不知道是不是因为跟这些不老不死活了不知道多少年的家伙在一起呆久了，今泉影狼的言语之间也带有那么一点点文艺的气息。

地面上转了一圈，没找到什么可疑的地方。既然地面上找不到答案，那就上天看看，犯人住在天上也不是头一回了。



风暴里果然有问题

There's something in the Eye of storm.

那么阴森的乌云所形成的风暴果然有问题，刚上来就遇到了敌人，而且还是一来来俩。九十九弁弁和九十九八桥，这对没有血缘的义理姐妹挡在了灵梦她们的面前。幻想乡姐妹很多，比如斯卡雷特姐妹、骚灵三姐妹、秋姐妹，明确说了是无血缘的，只有这对新人。不过想想也是，她们是付丧神，既然是付丧神，那就是两个物品变化过来的，怎么想都不会是血缘姐妹。何况一个是琵琶一个是古琴，比起骚灵三姐妹使用的西洋乐器，这种传统乐器演奏出来的曲子更加动听啊。

嗯，听演奏会先放一边，天空中乌云密闭，风暴滚滚，一点也不像普通的暴风雨要来临的样子，倒给人一种云里面藏着什么见不得人的东西的感觉。这可是有过先例的，而且还非常的有即视感。还记得上一回遇到一队吹拉弹唱姐妹音乐组合的时候，也是在天空的云中，也是在跨过她们之后就遇到一个神奇的地方么？更何况灵梦可是吃过大亏的，她的神社被震塌的罪魁祸首可就是住在天上，天空中也得好好搜一搜。不过这阴森森的地方，也没个头绪，更何况前面又挡着两个……哎？怎么跑了一个？明明占据人数优势还放弃了，就这么自信可以干的过这帮妖孽么？不过如果大意的话还真会吃亏，你看，光顾着听她们演奏，一不留神就会被那露骨的弹幕给命中，可怕可怕。

花点力气解决她们（应该说只有一个“她”？）之后，发现她们仍然不是犯人，但这俩货的嘴巴也不严，立刻就透露出了这股异常力量的就藏在这风暴中，而且是来自一个漂浮在空中的倒立城。天空中有城堡？还是倒立着的？真不愧是幻想乡的上空，不光有冥界天界，连倒着的城堡都有了，呆在里面不会觉得别扭么。总之不管了，先过去看个究竟再说。



理想的野望

Altisonant abetter

继续往前走了走，果然看到一座上下颠倒的城堡“挂”在云层之中，虽说天上有建筑物不是什么稀罕事，但这种倒立的城堡肯定是第一次见，真是奇景。不过面对奇景，三人的反应截然不同。灵梦表现得很警觉，作为当地“城管”，在自己的“天盘”上搞三搞四也是不可饶恕的；魔理沙的反应就有趣多了，这个喜欢搜刮宝物的家伙看到这么一个好地方，还不得乐翻天；咲夜就不愧是干服务行业的佼佼者，进到了别人的家里面，言语之间也比那二位更有修养。但不管是什么反应，她们已经认定这里就是异变的源头。而且，本次异变真正的罪魁祸首也出现在了面前。

作为一只爱撒谎的天邪鬼，鬼人正邪在这里却意外的正直，她把自己想要改变幻想乡古旧的上下关系的想法和盘托出。很明显，她知道自己是弱者，说出了“我ら力弱き者達が如何に、虐げられていたか、お前達には判るまい（我等弱者曾经所受的那些不堪回首的痛苦，你们人类怎么可能明白）”这样的话，这说明她还是有自知之明的。但她又称自己为“起义军”，要为幻想乡打造一个新的格局，可见确实有过被欺压的经历，所以她才敢于“揭竿而起”。先不讨论她的话语中究竟有多少真实性，这份想要逆天的决心看来是真实的。

她也确实给这三人造成了不小的麻烦，那个时不时就东倒西歪天旋地转的能力，着实让人吃了一惊，因为谁也没见过这么不按常理出来的家伙啊。可弱者终究是弱者，那种看似难缠的弹幕，实际上不过是初见杀，在这帮已经经历过不少大场面，一路大杀四方走过来的“外挂”们看来，只要拍习惯了她的攻击方式之后，剩下的就是随便虐菜，连咲夜都说这种程度也闹不起什么大事来。但这家伙很精明，知道自己已经没有取胜的可能之后就跑路了，倒是深谙“留得青山在不怕没柴烧”的处事精神。

不过，有一点很耐人寻味，那就是从结果上来说，鬼人正邪是本次异变真正的幕后推手，但她却没有站在最终 BOSS 的位置上。而且，区区天邪鬼是不可能有这么大的力量，不仅让妖怪们变得躁动不安，连着三人手中的道具都变得像是有了意识一样，自己就能动起来。这说明她虽然是策划这次异变的罪魁祸首，但却不是力量的来源，那么，在这座城堡的最深处，就是造成这次异变的力量持有者了。



追梦的力量 Realize the power of the dream

在这座名为辉针城的奇妙建筑的深处，终于见到了引起这次异变的力量来源，这便是那把传说中赫赫有名的“万宝槌”，而它的持有者，便是那位同样赫赫有名的一寸法师的末裔少名针妙丸。不过我们好像依稀记得一寸法师并没有名字啊，莫非这里有意无意的暴露了这位小人族的先祖姓少名？好吧这不重要。总之，因为万宝槌只有小人族可以使用，而少名针妙丸使用了万宝槌，使得力量影响到了整个幻想乡，这就说明她就是这次异变的最终 BOSS 了。

万宝槌的力量是一把双刃剑，这座辉针城是万宝槌的魔力建立起来的，但是这座城之所以会逆转过来，也是因为万宝槌的力量耗尽所致。结果小人族就连族带城一起被封印到了鬼的世界，再无出头之日。为什么会被封印到鬼的世界，大概是因为这个槌子原本就是鬼的秘宝，是一寸法师退治了鬼之后获得的宝物，用的是鬼的力量，如果出了事的话八成就会被扔到鬼的世界去了。初代的愿望只是变大，为了和公主在一起，所以估计不算是什么出格的愿望，而且他也很识相的在之后就把槌子封印了。

不知道是不是因为初代的反抗精神，敢于跟鬼斗，他的后代们也继承了这份勇气。但似乎只继承了初代的勇气，而没有继承初代的智慧，有勇无谋使用不对就变成了莽撞。他的末裔造这座辉针城是为了统治人民，结果反而被丢到鬼的世界，没有什么可以让他们统治的。估计是因为虽然有了万宝槌，但鬼终究是鬼，更何况还是在鬼的地盘，也就无用武之地，便把万宝槌封印了。而在经过了长久的岁月之后，只知道万宝槌的力量而不是小人族历史的针妙丸，在鬼人正邪的挑逗之下，再次燃烧起了小人族的反抗之魂，于是就跟着正邪一起到幻想乡中搞事。结果事没搞成，还引来了“城管”，下场也就很明显了。





虽然说，从目标上来看，针妙丸和鬼人正邪是一致的，但鬼人正邪更多的只是想满足自己的野心，想要成为幻想乡的“支配者”，针妙丸则确确实实是想要为弱者们做点什么事，再加上因为小人族一直以来都过着“味方する者も殆どいない、利用するだけして後はポイッだ（没有什么人能成为伙伴，只是兔死狗烹的棋子）”的艰难生活，她非常希望能够为自己的族人做点什么。俗话说“无风不起浪”，既然针妙丸是小人族的成员，自然也是亲眼见过在鬼的世界中自己的族人是过着何种生活，否则任凭正邪再能有三寸不烂之舌，想必也是说不动她的。于是，当正邪要请她一起来改变这个世界的时候，她同意了。因为正邪灌输给她的与其说是纯粹的虚假历史，倒不如那是一出真实的谎言，真实在于故事并非纯粹的虚构，谎言则是添油加醋。

于是，针妙丸带着希望，挡在了幻想乡的强者面前。她所做的一切，是希望能够给受尽了委屈的族人带来一个更好的生活环境，就连她的主题曲听起来也没有丝毫的反派大 BOSS 的感觉，反倒有着一种想要拼尽全力燃烧一切去追求梦想的坚定信念。身子虽小，但心志高大。在幻想乡以往的异变之中，她是最像主角的“反

派”。只是最后，她终究还是失败了。万宝槌的力量因为消耗殆尽，她也重新变回了小人的形态，在等待魔力回收的时候只能暂时保持这样。灵梦或许是出于对弱者的歉意，给予了她足够的庇护。

万宝槌的魔力回收，会让那些受到万宝槌力量而变得暴走的妖怪归于平静，但似乎有一些付丧神并没有因为力量的流失而变回普通道具，她们还在那多魔力风暴中，继续进行着自己的“游戏”。

真·强者

PIT-A-PAT, CLANK, RAT-A-TAT RUB-A-DUB.

或许，堀川雷鼓才是这次异变中真正的强者，她虽然一开始也是受到万宝槌的影响而拥有力量，但是她却很快就发现这股力量的来源，并且得出了如果继续下去就会被这股不寻常的力量所控制，一旦力量流失她就会重新变回道具。为了能继续存在，她豪赌了一把，舍弃现在的自己，寻找新的力量来源。结果是她成功了，并且把自己的经验告诉给了那些付丧神们，九十九姐妹便是接受了她指点的受益者。

堀川雷鼓的强大还不仅是她聪明的头脑，而是她的力量是来自于外面世界。不知道是否



还记得，幻想乡和外界之间被博丽大结界所隔离，外面的进不来，里面的出不去，能够跨过这层结界的，本身就已经可以列为逆天的强者。堀川雷鼓只是一个付丧神，却能做到了许多妖怪无法做的事情，足见她打从一开始根本就不是什么弱者，而是名副其实的强者。因为帮助了付丧神们，而且可能因为外表看上像是男孩子般的帅气（在外界可是获得了“鼓哥”、“男神”等称号 XD），九十九姐妹都自愿为她挡刀。不光有妹子倒贴，就连视除掉付丧神化的道具为习俗的灵梦都对她网开一面，这个世界果然是个看脸的世界。

那么，下克上的闹剧结束了，就让“鼓哥”来为你们演奏一首镇魂曲吧。

全民公敌

Public enemy

这次的异变顺利结束了，躁动的妖怪们归于平静，针妙丸也在灵梦的庇护下安心休息，万宝槌正在一点点回收魔力。但事情还远远没有结束，因为那个真正的罪魁祸首鬼人正邪正在潜逃中。她犯下的罪行似乎无法被容忍，而且好像还在进行着新的阴谋，于是，一场“猎杀”活动开始在幻想乡中“流行”起来，像这样某个角色成为全民公敌，这还是头一遭。

拼尽全力逃命吧，天邪鬼。▲


『舰队收藏』海外篇（下）
■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里
西风东渐
If got those sweeties, could become Europe Admiral.
——『Kantai Collection』Foreign Axis naval forces Part Ⅱ

意大利海军

Regia Marina

意大利海军同样也算是后起之秀，与德意志海军还曾经妄图与英国皇家海军一决胜负的雄心相比，意大利海军的野心也就止于控制地中海，其舰艇发展的思路也就基本围绕着这一战略目标。虽然二战期间，意大利海军始终未能达成这一目标，但是其在舰艇、装备设计的确有着独到的理解，不枉意大利海军还勉强算是准一流海军。

“维内托”型战舰

La classe Vittorio Veneto



20世纪30年代，随着德国开始建造袖珍战列舰，法国也随之开发建造“敦刻尔克”级战列舰来应对。如同多米洛骨牌一样，意大利也随之准备开发新型战列舰来应对法国的新型战列舰，这便是“维内托”级战列舰的由来。

“维内托”级战列舰标准排水量达到4万多吨，满载排水量可达4.5万吨。最高航速可达30节，续航力则是4700海里/14节，由此可见该级舰充分体现了意大利海军的战略思想——由于作战海域基本限定于地中海，因此战舰不必要太大的续航力，牺牲掉续航力来换取航速与防护的提升。

主要武备是3座3联装381mm主炮，该型主炮也体现了意大利人的独到之处：通过加大填装药，以缩短炮管寿命为代价来提升炮弹的射程与穿甲威力，与之带来的另一个缺陷则是散布变大，命中率受到影响。这种主炮被形象称之为嗑药炮。在游戏中，3联装381mm主炮的数据并不好看，尤其是-3命中对于战舰来说还是挺要命的。其改型“3联装381mm主炮改”也仍然是-1命中。不过考虑到适重炮因素，“利托里奥”与“罗马”装备改主炮，命中所受的影响应该不大。该主炮在游戏中最大的意义在于其超远射程，使得提督们可以减少对三联装460mm主炮的开发需求。作为副炮的“OTO 152mm三联装速射炮”同样是较为出色的，游戏中可以取代155mm三联副炮的地位。OTO（奥托）公司至今也仍然是开发舰炮的名门，目前不仅美帝，海自的许多军舰的主炮都是OTO的产品。另外，装备的防空炮为90mm单装高角炮，在游戏中则是目前防空值最高的防空炮，并且自带高射装置效果（历史上倒是并没有），搭配对空电探即可实现“对空cut in”攻击。



“维内托”级战舰在防护上也有独到之处，采用了带延伸结构的的盒型装甲舱和“普列赛”鱼雷防壁系统，装甲防御和水下防御体系完全是独立的，设计思想具有一定的先进性。其中“普列赛系统”是一种圆筒状的水下防护结构，它是一种经过专门设计的被动防护系统，可通过吸收爆炸能量的方式减轻鱼雷或水雷等水下爆炸武器对舰体造成的伤害。不过实际效果没预想的好。“维内托”级的水下防护能力在实战中被证明依旧是不足的。

“维内托”级首批 2 艘舰于 1934 年开始建造。1936 年，意大利退出伦敦召开的限制海军军备会议，决定继续建造 2 艘“维内托”改进型，主要改进之处便是其主炮进一步牺牲炮管寿命来提升穿甲威力（这便是游戏中的“三联装 381mm 主炮改”）。

同级舰如下：

1 号舰“维托里奥·维内托”(Vittorio Veneto)；

2 号舰“利托里奥”(Littorio)；

3 号舰“罗马”(Roma)；

4 号舰“帝国”(Impero)(未完工)。





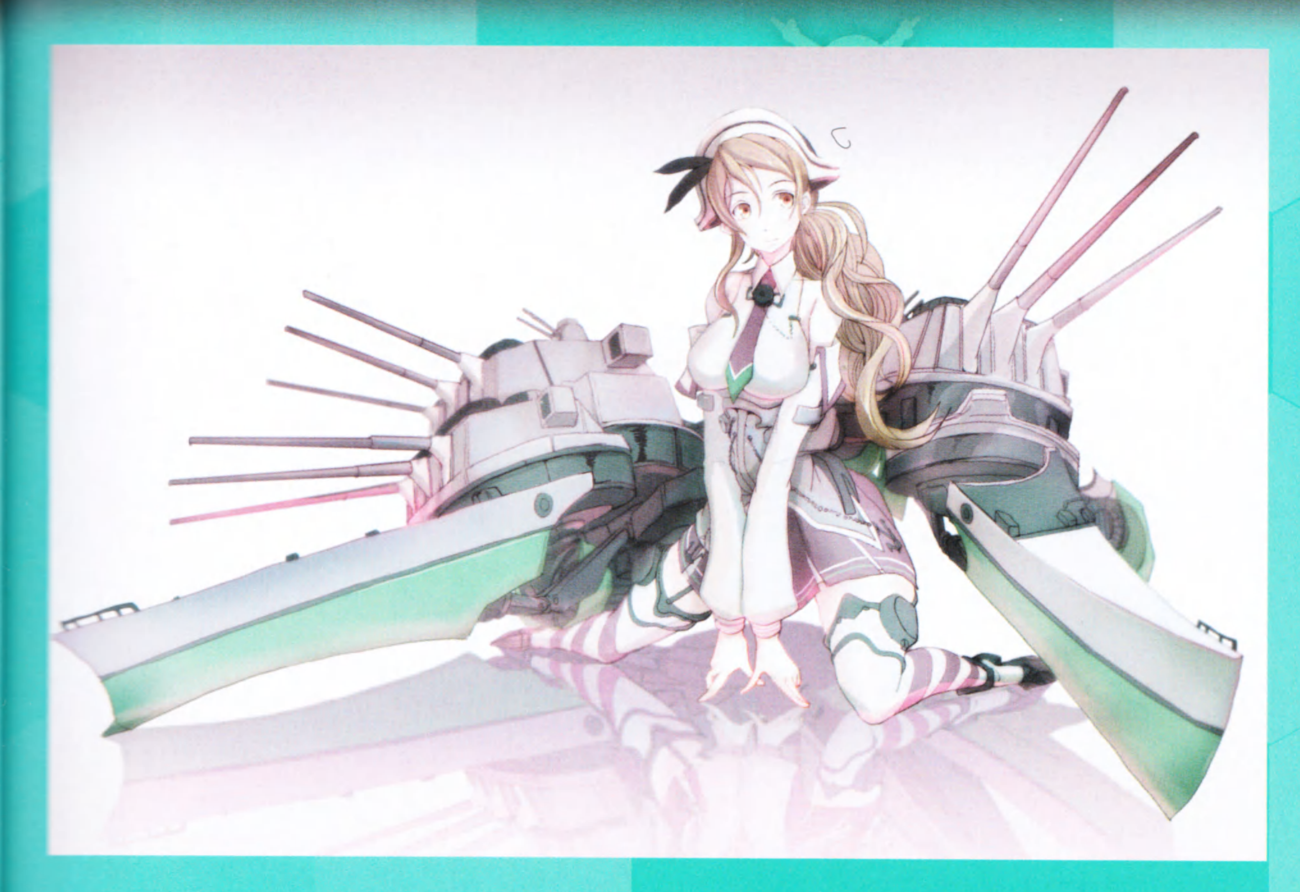
历史与游戏

“利托里奥”(Littorio) 一词源自古罗马时代手持象征权力的法西斯权杖、护卫独裁官、执政官等罗马元首的侍从执法吏(Lictor)。

1934 年 10 月 28 日，“利托里奥”于热那亚安莎尔多造船厂动工建造——基本与 1 号舰“维内托”同时开工，1937 年 8 月 22 日下水，1940 年 5 月 6 日完工服役，比“维内托”还略早几日。因而在许多国家的文献记录里，“维内托”级被认定为“利托里奥”级。只不过，我国与日本等国一般还是以“维内托”为首舰记录。

“利托里奥”服役仅 2 个月，意大利便对英法宣战，加入第二次世界大战。当时，“利托里奥”与姐妹舰“维内托”尚未完成训练形成战斗力，无法第一时间投入战斗。幸好，意大利原本的假想敌法国很快宣布投降，剩下的主要对手便成为英国的地中海舰队。

1940 年 8 月，“利托里奥”与“维内托”第一次执行出击行动——前往拦截英国对马耳他岛的运输舰队。英国舰队中编有航母，具有侦察优势，成功回避了意大利海军的拦截行动。“利托里奥”的初阵无功而返。1940 年 11 月 10 日，英国皇家海军地中海舰队派遣航母舰载机对意大利的塔兰托军港实施了空中夜袭，一举击沉 1 艘战列舰、重创 2 艘战列舰，极大地震慑住了意大利海军——这也是世界海军史上第一次完全由航



母舰载机实施的对港口内军舰的攻击行动。在塔兰托空袭中，“利托里奥”也中雷受创，不得不进行修理，一直到1941年3月，因而缺席了战争初期的战斗。

1941年，北非战场上德意军队饱受后勤掣肘，由于英军牢牢掌控马耳他岛，轴心国对北非战场的物资运输补给极为困难。11月，北非战场上英军击破德意军队，快速向利比亚推进，德意军队的战线岌岌可危。如此严峻局势下，意大利海军决定不惜任何代价确保北非方面的补给线安全，因而出动主力部队掩护补给船队前往利比亚的的黎波里港，其中便包括“利托里奥”。途中，意大利舰队恰好遭遇英军从马耳他岛前来接应英军补给船队的舰队，从而爆发了第一次锡尔特湾海战。“利托里奥”在这次战斗中充分发挥了火力优势压制了英军的巡洋舰与驱逐舰，英军见势不妙果断撤退，然而在返航途中被意军布设的水雷损失了一艘巡洋舰、一艘驱逐舰。这是意大利海军难得的战术胜利，一段时间内确保了北非战场的补给线。

1942年3月，此前受德意军队的破交作战影响，英军在马耳他岛上也日益艰难，由此皇家海军组织了一次大型补给作战，支援马耳他岛。英军补给船队出发后，意军侦察到了这一行动，便组织了以“利托里奥”为旗舰的攻击舰队前往拦截袭击。在锡尔特湾海域，意大利舰队捕捉到英军补给船队，由此爆发了第二次锡尔特湾海战。占据优势的意大利舰队对于英军的护航舰艇造成了相当的损害，自身几乎并无损伤。但是入夜后，意大利舰队担心夜战而选择了撤退，作战半途而废。不过英军补给船队随后遭遇德军轰炸机的补刀而损失惨重。

1942年6月，英军再次组织补给船队前往马耳他岛，意大利也再次出动包括“利托里奥”在内的大部队（2艘战舰、2艘重巡洋舰、2艘轻巡洋舰）进行拦截。英军补给船队遭遇德军空中打击又得知意大利舰队出航而决定中止运输作战。扑空的意大利舰队则迎来了英军的空中打击，“利托里奥”在空袭中中弹受创。

随着意大利燃油危机的加深，意大利海军舰艇的出击也越来越受其制约，“维内托”级三姐妹转移到意大利北部港口拉斯佩齐亚后，就基本不再出击。但是英军依旧没有忘记她们。1943年4月至6月，英军对拉斯佩齐亚港发动多次空袭，“维内托”与“罗马”在空袭中受损严重唯独“利托里奥”受损轻微，微妙的走运。7月30日，意大利法西斯政权倒台，新政府投向了盟军一方。由于“利托里奥”这一名字本身就带有法西斯色彩，因而“利托里奥”改名为“意大利”。9月9日，“利托里奥”与“罗马”在前往马耳他岛途中遭遇德军空袭。在这次空袭中，德军动用了新锐的Fritz X制导炸弹，“罗马”不幸中弹沉没，“利托里奥”也受创。二战结束后，“利托里奥”作为赔偿舰被交给美国，对于土豪美帝而言，防空薄弱、续航较短的“利托里奥”自然看不上眼，因此在拉斯佩齐亚港就地退役拆解了。

“利托里奥”经历了意大利海军在二战中的大小战斗，最终却能平安退役，这便是她在游戏中能够拥有高达20（改造后30）运值的原因。

游戏中，“利托里奥”与“罗马”在2015年4月28日的春季活动“发令！第十一号作战”中开始实装——“利托里奥”是活动海域E-4的通关奖励。

“利托里奥”作为高速战舰，未改造的火力上限就逼近“金刚”二改后的火力上限。无论是



火力、装甲还是HP，相对“金刚”四傻都有很大的优势，与“俾斯麦”则互有长短。对于缺乏强力高速战舰的提督而言，“利托里奥”毫无疑问是雪中送炭。只不过与之相应的，“利托里奥”的消耗也自然而然要高了不少，与“长门”差不多，当之无愧的“高速大食舰”。

“利托里奥”改造需要设计图纸，改造后舰名也变成了“意大利”，这在『舰队收藏』里也算是相当特殊的一例（大鲸：……）。

舰娘

“利托里奥”的原画师是相当有名的军武画师じじ，因而人设上的军武细节非常丰富。与此相对的是，じじ的人物画风并不算特别讨喜。“利托里奥”与“罗马”登场后，对她们的认可度在不少提督那里存在着一定的争议。

“利托里奥”从人设来看，便是一位温文尔雅的意大利淑女，听了语音，则更能体会到她的温柔绵软，甚至还能感受到一点点慵懒。比起德意志舰娘的事务性，作为意大利舰娘的“利托里奥”更显得生活化，更为注重生活品质。因而“利托里奥”担当秘书时，提督便有福了——“利托里奥”非常擅长意大利料理，从早到晚，花样百出，比起“欧根亲王”的德意志料理更胜一筹：早餐是羊角面包与拿铁咖啡，午餐与晚餐则是意大利正餐：既有海鲜意面，又有肉类主菜，还有蔬菜沙拉，佐餐的还有红酒或白酒，饭后还有奶酪与甜点。

“利托里奥”不仅仅擅长料理，也擅长吃吃吃，在镇守府也算得上可以与“赤城”一较高下的吃货。“赤城”的吃货属性很大程度是二次设定，“利托里奥”则明显的第一设定，其补给语音便足以让人不禁莞尔：“是不是有点变胖了吗？看来意大利面是不是该有所节制了呢？”吃货形象跃然纸上。除了吃吃吃外，“利托里奥”似乎也非常喜欢喝酒，不过与“隼鹰”等酒鬼所不同，“利托里奥”在喝酒方面显得也更有品味一些，而且更喜欢与提督一同对饮。





作为实装的意大利战舰姐妹中的姐姐，“利托里奥”自然也非常关心自己的妹妹“罗马”，总是害怕“罗马”又碰上什么不幸——历史上的“罗马”的确相当不幸。此外，“利托里奥”对于德国舰娘以及IJN的“金刚”姐妹啊“不幸”姐妹都非常欣赏，大概能够很快地与镇守府其他舰娘打成一片吧。



历史与游戏

“罗马”自然是取自伟大的古罗马帝国首都罗马。在意大利海军史上，这已经是“罗马”三代目。

1938年9月18日，“罗马”在亚得里亚特伊戈造船厂动工建造，1940年6月9日下水，1942年6月14日完工服役，是当时意大利海军最为新锐的战舰，并担当了意大利海军的旗舰。此时，地中海战局已经开始逆转，意大利海军也因为燃油的短缺而难以让大型舰艇出海作战。“罗马”实际上一直到意大利投降都未能真正出海作战，而是一直为了躲避空袭辗转于各个港口之间。

1943年6月，“罗马”与“维内托”、“利托里奥”一同呆在北部的拉斯佩齐亚港，迎来了英军的大规模空袭。“罗马”两次中弹受创，不得不在热亚那港修理。修理结束后不久，9月9日，意大利宣布投降，退出轴心国。“罗马”与“利托里奥”由此前往马耳他岛，被盟军接收。途中两舰遭遇德军空袭，德军使用了新式的制导炸弹，提高了命中率，“罗马”不幸中弹，引发弹药库爆炸，最终沉没，成为了第一艘在实战中被制导武器击沉的战舰。

究其“罗马”的一生，就是碌碌无为而又憋屈的一生，由此在游戏中运值也就只有6，堪比IJN的“不幸”姐妹。



游戏中，“罗马”与“利托里奥”同时实装，但是“利托里奥”是E-4的通关奖励，而“罗马”却是E-5的限定掉落船，入手难度比起她姐姐来一下子提高了不少。为了打捞出“罗马”，提督们八仙过海各显神通，各种神奇的玄学也就应运而生，其中最著名的就是边看『罗马假日』边打E-5捞船。“罗马”在那次活动中只能抱有1艘，换言之，当你捞到“罗马”后就无法捞到“罗马”2号机——除非你将1号机拆除。由此，便有提督贪图“罗马”的初始装备，捞了再拆，拆了再捞，结果到活动结束，便有提督玩脱了，没能再次打捞到“罗马”，贻笑大方。

“罗马”在数据上与“利托里奥”基本相同，唯独在运值上差别甚大，“罗马”的低运相当影响了她实力的发挥。

舰娘

与温柔贤淑的姐姐“利托里奥”相比，“罗马”就显得刻板严肃得多了——不仅仅人设上精炼的短发与稳重的眼镜带给人一种距离感，台词中一本正经的口吻甚至都能让人觉察到她的不甘与怨念。从“罗马”的身世而言，空有一番本领却无用武之地，最终还憋屈地沉没，自然让“罗马”耿耿于怀，因而希望在『舰队收藏』的世界有所作为。正是这种上进心，让她与显得有些慵懒的“利托里奥”形成了一定的对比。可能也是由于“罗马”一直抱着这种的情绪，反而让“利托里奥”对她放心不下吧。

不过，“罗马”来到镇守府后，一直积极努力融入新的环境与新的集体，不仅仅去学习新





的语言，适应新的生活习惯，更是与IJN的同仁尤其是高速战舰“金刚”姐妹搞好关系。大概是由于人设、性格上，“罗马”与同样是幺妹的“雾岛”有着种种类似之处。“罗马”对于“雾岛”有着天然的好感，因而被“雾岛”拉去参加“高速战舰之会”一块喝酒。“罗马”的报时台词中提到“雾岛”的频率之高，不由得让人觉得这是官方在强推的CP。



未来展望

『舰队收藏』一直是以IJN舰船为中心的收藏游戏，但是随着IJN舰船大部分逐渐实装，游戏发展的瓶颈也就凸显出来。海外舰的实装，正是为了打破这种瓶颈，拓展游戏发展的空间。虽然目前海外舰实装的范围与规模都偏小，但是未来可能会有越来越多的海外舰加入到这个大家庭来。只不过如何在现有框架下安排这些海外舰，或者另起炉灶构建新的框架来平衡各国的舰娘，这还是相当考验官方开发与运营团队的智慧。

就让我们广大提督来一同见证镇守府的未来吧。▲

镇守府通信——夏季活动号（后篇）

Guardian harbor Times

活动后续情报

目前活动中难度最高。

核心难点就是 E7 终点的 boss，拥有最高达 333 点装甲这样不像话数值的防空栖姬（深海照月）。这个数值对于初见的提督们直接的感受就是——就连夜战 CI 也无法打出令人满意的伤害，更何况之前历次活动中的斩杀主力雷巡大魔王们还被带路条件排除在出击阵容之外了。

攻略组大佬们辛苦测试发现了 boss 削弱系统，但是对比发现与后来 DMM 在杂志上披露的系统真相还是有所差别……“E-7では補給線の分断により防空棲姫の弱体化が可能”也就是说削甲的关键不是只 XY 点的旗舰 boss，还有不起眼的补给舰！广大玩家犯了和当年 IJN 一样的错误，光顾着对付看起来很强大的 boss，却忽略了现代战争就是后勤这个要点。田中脑洞重点竟然是补给舰而不是飞机场，不过属于意料之外，情理之中的状况。让人感叹虽然坑爹但还是能感受到活动设计的用心。

全部活动地图拼起来之后可以发现，本次活动的史实 neta 就是萨摩亚方面作战。考据分析版面缘故在此不做赘述，方面有一位港台提督写的比较详细，值得推荐。另，NGA 上也有授权转载。

当然本次活动各种意义上还是颇受诟病：

从 E3 开始，活动难度猛然提高。E4 更是让曾经经历铁底湾噩梦的提督重温一次铁底湾噩梦。E7 实装后，相当多的开荒提督在 boss 面前头破血流，引发了相当的反感情绪。运营姗姗来迟的“削甲”提示，也未能改变之前已经形成的恶评。假如运营能够更早地提供攻略提示，恐怕也不会形成现在的局面。而且即使是最低难度的丙级，没有 get 到削甲系统的要点的话也很难稳定斩杀。同时，相对于活动的难度，本次活动的奖励相当的抠门，也引发了一些提督的不满。

『舰队收藏』已经运营 2 年多了，活动模式的确偏于固化，需要有新的突破，然而运营这次的表现，无疑让相当的老提督感到寒心。未来如何突破以往的窠臼，同时又能引导提督们去接受，这无疑是摆在运营团队的重大课题。只希望『舰队收藏』能够在开发、运营与玩家的良性互动下继续顺利地发展下去。

▶考据









秋季立绘继续实装

现在季节立绘和语音实装已经成为惯例，每到换季之时就又是在母港戳一戳，舔一舔的时候。

本次秋季立绘实装规模非常庞大，而且还有许久没见新图的第六驱逐队！！！！！好兴奋的你们知道吗！！（被拖走）。当然第十七驱逐队的那两只不科学巨乳驱逐也引发一片狼嚎。

五航战改二第一舰实装

No	舰名	改造 Lv	耐久	装甲	回避	火力	对空	索敌	幸运（初始 / 最大）	搭载	分格	航速	燃料	弹药	消耗	备注
266	翔鹤改二甲	88	78	83	81	70	88	90	20/97	76	4(34,21,12,9)	高速	100	85	185	射程：中 装甲空母
261	翔鹤改二	80+ 图纸 + 甲板	77	77	84	63	88	93	20/97	93	4(27,27,27,12)	高速	90	85	175	射程：中
156	大凤改	40	70	84	59	59	86	77	4/39	86	4(30,24,24,8)	高速	90	75	165	装甲空母
197	苍龙改二	78	67	75	74	57	84	90	15/59	79	4(18,35,20,6)	高速	70	75	145	
196	飞龙改二	77	67	76	82	64	82	89	50/92	79	4(18,36,22,3)	高速	70	75	145	
	赤城改	30	77	79	69	49	79	89	12/59	82	4(20,20,32,10)	高速	75	75	150	
	加贺改	30	79	79	69	49	79	89	12/59	98	4(20,20,46,12)	高速	80	80	160	
229	天城改	50+ 图纸	60	76	73	45	79	80	17/69	69	4(18,21,27,3)	高速	50	55	105	
108	瑞鹤改	25	75	72	79	39	79	89	42/89	84	4(24,24,24,12)	高速	65	70	135	
206	云龙改	50+ 图纸	60	77	72	48	78	82	12/59	69	4(18,21,27,3)	高速	50	55	105	
230	葛城改	50+ 图纸	60	78	75	45	78	78	30/79	69	4(18,21,27,3)	高速	50	55	105	

众人期盼已久的五航战改二本月终于迎来实装，亮眼的立绘和数值可以让五航黑们无话可说了！配合当下舰载机熟练度系统，翔鹤太太终于回归主力正航的地位。

本次改二与之前二航战改二有诸多不同，其中最主要的就是改二时如果使用夏季活动中获得的道具甲板可以进一步改装为“装甲空母翔鹤改二甲”。而且还可以再切回改二状态，只是来回改修的钢材消耗量较高，而且近代化改修也就是通称喂船增加的数值会被消除。



TGS 方面消息 DMM

9 月开幕的 2015TGS（东京电玩展）上 DMM 公布了舰娘刀郎的手游化企划，而且！最重要的是数据和网页版同步！！一下就把 PSV 版踢进了历史的垃圾堆里，可能以后的用途也就只有在服务器维护的时候捞出来打一打了。另外还公布了进军海外的计划，其中包括大中华区。虽然舰娘正版引进可能性很低，但是至少对于婶婶们是一个重大利好。▲




DESTINED MANGA ARTIST
BECOME A GALGAME
不出名的きん太
和她不出名的事迹（下）
■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里
当命中注定的漫画家
成了Galgame 原画师

扩张＝折腾，成为中坚厂商的曲折道路

TWISTS ROAD OF EXPANSION

在这一段开始的时笔者先聊一点题外话。一个美少女游戏品牌平均间隔多长时间推出一部作品算比较健康的节奏呢？虽然没有业界公认的确切答案，但一般而言三个季度到一年的周期是相对来说最健康的。一部 Galgame 从企画立案到完成开发，最少需要三个月，最多则没有上限。游戏开发完成后需一个月左右时间 debug，同时送去诸如 EOCS（Ethics Organization of Computer Software，软件伦理机构，简称“软伦”）或 CSA（Contents Soft Association，软件内容协会）这样的行业组织进行审查，并根据结果做出修正调整。一切就绪后进入生产环节，一般需要几周。最后就是铺货和上架了，大约也需要几周时间。那么根据这个过程来推算得出最短的产品周期会是 4–5 个月，不过短短三个月的开发时间难免有粗制滥造之嫌，这个时间通常都会翻倍，如果适当延长宣传期，再加上各种时间上的误差的话，算起来 9 个月到一年的产品周期是比较健康的。保持紧凑的产品周期对于一家 Galgame 新品牌而言尤为重要，新品牌需要不断推出新作来提升游戏的品质，巩固知名度和玩家口碑，当然更重要的是把资金盘活。换言之如果产品周期拉得太长，不仅会消磨掉仅有的一点知名度和市场份额，给玩家留下“品牌已死”的疑虑，更会因为资金链断裂而关门大吉。因此如果把健康的产品周期放宽一倍来作为品牌存亡的死线的话，两年恐怕就是市场容忍度的极限了，对于淘汰率奇高的新晋品牌而言，这个周期则不会超过一年半。Chuable Soft 的出道作『Pure×Cure』的发售日期为 2005 年 2 月 11 日，第二部作品『あまなつ』则是到 2006 年 6 月 23 日才发售，中间间隔了 16 个月以上，已经接近笔者所说的存亡极限了。造成后续作品迟迟没有上市的原因有很多，常见的三大问题是开发实力薄弱、若干环节上卡壳、或者遭遇某些意外因素导致返工或延迟上市。这三个问题的前两项都让 Chuable Soft 给占了。开发实力薄弱可以理解，毕竟公司草创时期只有 6 名员工，原画和脚本人手都不足，程序端更是开了天窗（Chuable Soft 作品孱弱的系统日后成为遭到玩家诟病的一大顽疾），仅靠一部作品的问世显然无法改善他们的困境，但新品牌的处境大约都是这样艰难，也有干劲十足一年发两三部新作的，总之困难只能靠自身力量去克服。如果因为自己瞎折腾在某个环节上耽误了开发进度那就完全得不到消费者的理解和支持了，可 Chuable Soft 偏就要折腾这么一下，而且折腾的不是原画、脚本、程序、音乐这些大项，而是声优……



一场有 339 人参与应征的声优选拔会，乍一听你一定会以为是一部什么来头颇大的当季主打新番，或者大手笔剧场版动画什么的，赶不上宫崎骏，那至少也是细田守级别的吧。可惜并不是，这只是『あまなつ』为招募 10 名“黄油”声优而搞出来的不相称的大排场。对 Galgame 的声优稍有了解的玩家朋友应该知道“黄油”的配音工作有两个显著的特点，一是台词量不会很大，游戏没有必要都做成全程语音，玩家也不在乎这些。二是需要一些特殊的演技，譬如淫语、叫床、娇喘什么的，为了顾及面子很多表界的声优来配里番时都会启用马甲艺名，也有一些常年厮混于里界的专职声优。考虑到以上这两种情况，再结合声优选拔这档子事来说其实有明显特别尴尬的地方，声优的台词量本来就不算多，占到一半的次要角色的台词量更稀少，但为此要动员 300 多人的应征者，平均 34 人争夺一个角色，实在太名不副实。而且 Chuable Soft 竟一反惯例地出动全体开发成员一起参与选拔会，而并不像业界通常的做法那样由游戏公司派监督或者制作人出马会同音响监督和经纪人在较为封闭的小环境中进行选拔，这对于有的内心里不太愿意抛头露面的里番声优来说是一桩羞耻感很强的事，试想要让女声优当着一屋子非专业人士的面模拟两段叫床声是何等的羞耻 PLAY 啊！可ぎん太等人竟



不可，学园物无疑是一例，田舍物则是另一个具有代表性的例子。草壁よしお为新作『あまなつ』选择的正是转学归乡，加上夏季时间背景的“田舍＋学园＋夏GAME”的王道搭配，试图以此来打响自己作为脚本写手的名气。顺带一说，此君这次也以主力写手的名义，携4位助手一同完成脚本工作，但协助完成前作『Pure×Cure』的4个新人写手里只有一人留任，换句话说他基本上全盘否定了当初自己一手组建的脚本团队而另起炉灶，可惜『あまなつ』的脚本质量反而不如前作，结果直接导致了草壁よしお失去了同伴对其的信任，在后续新作中被降板为辅助脚本师。

『あまなつ』可以拆成“あま（甜）”和“なつ（夏）”两个单词，是非常浅显的命名用意。游戏主人公常盘彼方回到暌违9年的故乡，转入当地的教会学校海部濑学园，在这里邂逅了5位攻略对象，经历了几段甜美的夏日恋物语。这5个女主角都有着十分公式化的设定，有性格豪爽的表妹兼幼驯染绫濑真鱼，有家室高贵，温柔大方的学妹御薗木樱子，有浑身散发着成熟知性气质的学姐风见凉夏（黑长直眼镜御姐，本作第一人气角色），有身兼班主任和修女身份，性格天然温婉的索菲亚・由花里・三岛，当然还少不了充满了异国氛围的谜之少女はるさめ。游戏的主线是一个叫“翠鳞祭”的当地节日，伴随着节日准备工作的开始，主人公的把妹之旅也随即开启。无论从任何方面看这都是一部设定极为平庸的作品，既没有不思议元素的乱入，也不太可能打出什么惊天地泣鬼神的BAD ENDING，玩家粗略地扫过草壁よしお等人笔下缺少文采的对话文字，不无机械地操作着游戏孱弱的系统，最终波澜不惊地达成通关，这样

完全不以为意，还厚着脸皮地把这档子事做成了Chuable Soft的一项惯例加以发扬光大，等到他们的第4部本格新作『恋文ロマンチカ』制作时，他们甚至为了招募6个声优而动员了多达388名应征者，场面堪比偶像海选，而且手法也颇为相似，他们将应募女主角的5名最终候选声优的资料发布在了网站上，发动粉丝俱乐部的玩家们来投票，最后根据票选结果确定声优的安排。这种俨然以业界大佬姿态自居的炒作方式并没有获得多少叫好声，后来公司改组后就彻底废止了。然而且不论完全没什么来头的Chuable Soft有没有资格搞这种声优海选，就算同行不会对此说三道四，Chuable Soft方面也绝对没有必要全员出动来折腾这档子事，这场庞大的选拔会花费了长达一个多月时间才落下帷幕，开发组成员们多次往返于公司所在地的茨城县与东京之间而感到疲惫不堪，宝贵的开发周期就这样白白多耗费了一个月，一般情况下游戏公司委托经纪公司去遴选声优，省钱省力还不会影响开发进度。如此好大喜功的活动结果只是为『あまなつ』赢得了一尊由2006年度美少女游戏大赏组委会颁发的“媒体支持奖”，因为区区声优选拔就搞出这么大的动静，媒体当然会花篇幅去报道这种奇葩事件，于是就得了这么个无关痛痒的奖——也是Chuable Soft成立以来得到的第一个奖，想来并不是多光彩的事。

那么再来说说这部引起争议的作品本身吧。用中规中矩来描述该作应该是最恰如其分的，游戏在Eroge批评空间上得分65分，显然比出道作要差了一个档次，脚本又成了拖累口碑的明显软肋。看得出Chuable Soft很想一鼓作气跻身主流恋爱ADV厂商的行列，想要有所作为那就非要开发几部题材绝对主流的作品









原本由助手们操刀的角色却在风头上盖过了正牌女主角，事实上ぎん太根本没有在这些次要角色上花费多少笔墨，她们能受到玩家的青睐完全是因为脚本的文笔更出色，这样一来草壁よしお就没有理由不乖乖让出主力脚本的宝座了。

完成开发团队的重组后，Chuable Soft 便一鼓作气地在 2007 年 9 月推出了他们的第三部作品『Sugar + Spice！』，这次总算抓到了点年度热门游戏的 feel！新作最大的变化其实既非原画，亦非脚本，而是来自于游戏系统的变更。『Sugar + Spice！』换用了名为“ノベラル”的全新引擎，这套系统由一家叫ポップリベラル的公司开发而成，专门用于视觉小说类 Galgame 的制作，可以想象其强项一定在于文字类游戏的布局和呈现，而并非用于动作、策略等对演出或数据库要求很高的游戏类型。Chuable Soft 一直以来都在系统编程方面存在极大的软肋，不仅如此创业元老里也没有懂演

的过程也不会享受到多少游戏的乐趣。倒是有一些ぎん太的忠实粉丝给予了游戏 CG 很高的评价，排除少数脑残粉的评论，客观地说『あまなつ』的原画还是能达到中上游水平的，一般夏 GAME 的氛围都比较热烈奔放，视觉效果不会差到哪里去，再加上脚本、音乐、系统一个比一个平庸，反而显出了原画端的实力。当然作为原画师一枝独秀并不是ぎん太的初衷，也不是 Chuable Soft 想看到的结果，ぎん太终究不是一个靠卖画见长的画师，否则她应该从事漫画家或插画师之类的某种自营业的工作，而不是信誓旦旦地要跟几个同伴一起创业打天下，所以在『あまなつ』饱含苦涩地吞下了牛头不对马嘴的“媒体支持奖”后，ぎん太等人便开始在公司内酝酿起某种程度的改革，在他们的下一部作品中，这些举措多多少少收到了一些效果。

作为品牌实际发起人的ぎん太首先主动承诺放弃所有外接工作，把全部注意力都集中到未来的新作上。ぎん太此前早就参与过轻小说的插画工作，分别为 2005 年初出版的两部单卷小说『孤岛上的后宫』和『宝卿院响大人与危险的婚约者』绘制了数量不多的插画，这两本小说其实出自同一位作者之手，内容上也有关联，只是当初因为实在没人气，中途更换了出版社，而且续作也没有了下文。当时没有人注意到ぎん太的插画，这些作品因为出版社文库的倒闭也都没有留存下来，那时的ぎん太不是出于强烈的好奇心，就是单纯为了养活新生的 Chuable Soft 而不得不打些零工，总之插画没有因此成为她的一项事业，也就谈不上放弃一说。其实不太为人所知的是，ぎん太还曾多次给手机游戏担任原画，2005 年 10 月 Chuable Soft 曾自产过一部叫『ゆずりは』的手游，但在官方没有留下什么记录，后来又有三次与一家叫 Magicseed 的公司合作推出手游，笔者猜测可能是外包性质的工作以弥补公司经营费用上的不足。话说回来ぎん太是完全有机会转行的，但她的那几位同伴恐怕就没这个实力了，所以承诺放下一切副业专注于本职工作也是给同伴吃了一颗定心丸。

然后就是草壁よしお被降板，『あまなつ』时加入的助手之一森崎亮人被突击提拔为主力脚本写手，另一位自『Pure×Cure』时代就在的写手师がない弟子则与草壁よしお两人搭伴充当辅助角色。想来提拔森崎并继续留任师がない弟子的原因可能是在玩家的反馈中多次提到了『あまなつ』的两个不可攻略角色，这些



出技巧的人，可以说压根就不敢奢求制作文字AVG以外的游戏，ノベラル的存在实在是正中Chuable Soft的痛点。有了功能更强大的引擎的支持，原画端和脚本端就可以扬长避短。这里所指的“短”当然就是脚本，如果既不能在布局上标新立异，也没有让人拍案叫绝的文笔，那么还有一个办法能让玩家对脚本产生深刻印象，那就是把文本写得尽量长，换言之要以量来取代质。文笔不佳的写手写不出卓绝的分支路线，但脚本师不可能一味地把主线剧情拉长，再“一本道”的共通线长度也是有限的，于是就要增加事件的数量来延长游戏时间，手法类似于在RPG里加入大量支线任务。『Sugar + Spice！』里到底有多少事件呢？没有人做过权威统计，因为实在太多！据信应该有500个以上，在没有攻略指引的前提下，这500多个事件都有可能影响到结局的达成，要回收所有的事件CG，打出全部的ENDING，或许就意味着要经历所有的500多个事件，很少有玩家能在短时间内做到这点。『Sugar + Spice！』在系统设计上玩了点小花招，游戏并非以通常的“周”为时间单位，而是以“月”为单位进行，玩家消耗行动点数来选择触发的事件，其中包括某些必要或特殊类的事件，因为周期长，组合方式多，对角色剧情线的影响也会变得很微妙。要达成某条角色线也有两种模式，可以在4-9月间的任意时期选择向女主角强制告白，随后进入10-11月特殊时间段的单独剧情线，如果好感度足够，并触发过特殊事件，那么告白便宣告成功，否则即失败，失败三次会进入BAD ENDING。另一种模式就是最普通的通过选择肢通往最终的告白事件，达成特定角色的ENDING。游戏内的虚拟时间总长度为一年，也就是说无论你怎么玩，除非自暴自弃刻意打出BAD ENDING，否则都要到一年后才见分晓，游戏时间就这么被拉长的，但毕竟因为事件数量太多，不可能每次重开游戏都会玩出一模一样的过程，这就让玩家产生了一种虚伪的游戏性的错觉——虽然就是在玩一部“作业GAME”，却被一些假象所麻痹，乐此不疲地收集起事件来。这500多个事件当然绝大部分都是十分琐碎的，再没有文采的写手只要玩过一些Galgame的也能随便炮制出一批来，当事件的数量一多，玩家的注意力自然就从事件内容转移到系统本身上来了。结果，虽然不乏批评『Sugar + Spice！』是作业PLAY的声音，但该作在Eroge批评空间上的评价分高达80分，妥妥跻身良作行列，也被公认为是Chuable Soft口碑仅次于『あの晴れわたる空より高く』的好游戏。有不少玩家把本作归入“角色GAME”的范畴，也就是说虽然大部分事件都乏善可陈，有作业PLAY的嫌疑，但因为角色有魅力所以让玩家产生了足够的动力去收集事件，这是相当中肯的评价。而对角色的魅力起到决定性作用并非脚本，而是人设和原画。

虽然都是间接的，ノベラル引擎对原画的帮助也很明显。还记得在开发『Pure×Cure』时ぎん太曾用海量丰富的立绘令玩家折服，现在有了ノベラル的支持，立绘不再是靠ぎん太堆积体力的人肉方式来增强表现力，而是通过程序能与BGM、背景有机结合起来，为多达500多种的事件服务。『Sugar + Spice！』还提供了一个特别的功能，就是玩家可以利用游戏的素材库，自己来制作外传短篇，ノベラル本来就是开放式的引擎，游戏原画素材的多样性给玩家创造了这么一个自娱自乐的良机。后来一部分优秀的玩家上传作品被收录在了2008



年发售的 FD 里，还特别请声优配上了语音。这种以人为本的经营思路无疑出自ぎん太，并获得了玩家们的一致好评。

游戏长达一年的跨度也与ぎん太的原画产生了互补作用。之前也提到过带有明显季节元素的 Galgame 通常都会受到好评，因为不仅有一些受玩家欢迎的季节限定事件可以上演，而且在处理原画时也能在角色衣着、背景作画等方面做出浓郁的季节感，让玩家赏心悦目。跨度一年就意味着可以让玩家体验四季的更迭，季节性的乐趣就倍增了。其中一个显著的特征是『Sugar + Spice！』里主要角色的衣着款式十分丰富，除了学园物定番的长短两款校服，带有夏季特征的浴衣和水着、秋季常见的体操服（在日本校际运动会一般都安排在秋季）、冬季的长款外套，外加大量角色的私服和内衣，让人感觉琳琅满目，应接不暇。立绘、背景、服饰设计，以上这些方面都对原画的质量起到了加成作用，但真正决定角色人气的还是人设本身。一些资深玩家可能已经发现了，Chuable Soft 的作品并不以女主角数量取胜，处女作后两部新作的女主角人数都是 5 名，再后面的两部新作『恋文ロマンチカ』和『Sugar+Spice2』也都没有打破这个上限，这说明ぎん太已经意识到要控制主角数量，走精品人设路线，毕竟ぎん太在任时从未采取过复数原画师的体制，而始终由她独立承担全部人设和原画工作，所以必须把有限的精力集中到少数几个角色身上。经历了三部作品，ぎん太也形成了一些可称得上是个人商标式的作画风格，最显著的莫过于对眼镜娘的溺爱。从『Pure×Cure』的眼镜班长吉野みずき，到『あまなつ』里的姐姐大人风见凉夏，再到『Sugar + Spice！』里主人公的宅女幼驯染深山蓝衣和后来 FD 里新增的深山彩弥，这几个眼镜娘都一直稳居角色人气榜的前几位，可见 Galgame 玩家对眼镜属性的免疫力有多低。还有一个特点是几乎每一作都会出现一个身材娇小的女主角，这些角色也符合ぎん太“想要与其成为朋友”的标准，想必她本人是一个在身材和样貌上都无甚特点的女性，所以特别憧憬跟知性的眼镜大姐姐和娇小可爱的小个子少女们成为朋友吧，关键是她的这种交友标准颇能得到玩家的认可，所以屡试不爽。『Sugar + Spice！』里的学妹早乙女司就获得了玩家们的一致青睐，力压深山蓝衣成为游戏最受欢迎女主角，当然出生于新加坡的著名里番声优金松由花的卖力演出也是功不可没的。



出道＝天折，无疾而终的漫画家生涯

END AT THE BEGINNING

『Sugar + Spice！』没有公布过官方的销量数字，但想来一定远超前两作，不久后游戏发售了 FD，还于 2008 年 9 月移植到了 PS2 平台上，一年后又推出了续作『Sugar+Spice2』，发展轨迹这么高调，销量应该差不到哪里去。

公司经营情况稍稳之后，ぎん太便重新燃起了她的漫画家之梦，可能你还没有忘了笔者在文初写到的，ぎん太自幼以来的志向就是成为职业漫画家，早先从事了多年的同人创作也是为漫画家生涯做准备，只不过突如其来的美少女游戏创业计划打乱了她的漫画家出道日程表。而现在，总算是时候了。2008 年 4 月她的初连载『绝对☆偶像』在富士见书房的『月刊 DRAGON AGE』上正式登场，这是一部讲述怀着纯爷们心的小鲜肉被错包装成少女偶像的轻喜剧，听上去很有噱头。不过让人始料未及的是，这场意气风发的漫画家出道大戏竟然只演了短短四个月就宣告落幕，初连载直接成了谢幕连载，想当漫画家想了十几年的ぎん太为何会遭遇如此的窘境呢？

ぎん太其实从一开始就无法适应漫画家的工作，无论是节奏，还是工作方式。职业漫画家大体上分两种，自己编脚本自己画的，以及用别人的脚本自己只负责作画的，ぎん太属于后者，这当然主要是因为她一直不擅长文字工作，不是一个全才型的画师。拿别人的脚本来作画也有很多种不同情况，有些原作者是剧作家或小说家，只提供文本，而有些原作者本身就是漫画家，提供的是画好的 NAME 稿，比如『绝对☆偶像』的原作者须田洋就是如此。ぎん太为此感受到了前所未有的巨大考验。她一开始就卡在了到底是用手绘还是数码绘的选择题上，按理说漫画家大多喜欢用手绘搞定 NAME 和分镜，后面很多精细加工可以交给助手们去完成，看过『食梦者』和『月刊少女野崎君』的人应该都比较熟悉这套流程了。但 Galgame 原画师的强项始终是数码绘，虽然原画阶段也有用手

绘打稿的，不过后续步骤基本上全部在电脑上完成。漫画连载的档期一般都很紧张，没有留给ぎん太多少时间去磨叽，她最终选择了更熟悉的全数码绘作业模式。但问题随之而来，须田洋提供给她的是画在稿纸上的手绘NAME稿，ぎん太用数码绘制作成分镜后返还给原作者验收，却因为多年来身为 Galgame 原画师养成的一些作画习惯与手绘漫画完全不同而惹出了一些问题，很难得到须田洋的认可，作画进度始终十分不顺，同一时期ぎん太还要分出精力制作『Sugar + Spice！』的 FD，进度表难免不会出现大纰漏。很快ぎん太就感受到了来自漫画业界的恶意，她被杂志责编告知要在两期内完结整个故事，而当时她才仅仅连载了三期而已，这就是在提醒她作品不得不接受腰斩的命运，为了面子上过得去以“完结”的名义还能最后出一卷单行本留作纪念。ぎん太此前刚刚在一本杂志上接受了访谈，发表了“今后要以漫画家的身份继续努力”的豪言壮语，可不到一炷香的功夫理想就轰然倒塌了，她受到的打击之沉重可想而知。有时候所谓儿时梦想就是这么回事，当有一天自己曾经离成功如此之近，又在转瞬间梦碎，遭此落差的人很容易一蹶不振。ぎん太虽不至于开始厌弃画师的工作，但显然对漫画家的工作产生了敬畏和忌惮之情，从此之后就真的没有再提起勇气再言挑战。2012 年时，为了给东日本大地震的赈灾事业献上一份绵薄之力，有一批受灾的二次元创作者聚在一起发起了一个名为“タシロ计划”的跨平台企画，涵盖了小说、漫画和广播剧，企画的总人设画师就是ぎん太，而她也是整个团队中最有分量的一位人物，然而ぎん太却并没有利用这个良机重拾漫画家的羽毛笔，仅从这么个小小事件中就不难看出这个曾经如此热爱漫画的人在一度遭遇挫折后内心是何等的矛盾。但即便是流露出了这样的踌躇和胆怯，我们也没有理由去轻视ぎん太，因为她早已在 Galgame 的领域里证明了自己存在的价值。

重组＝离开，只是方式太凄凉

TWISTS ROAD OF EXPANSION

『绝对☆偶像』在ぎん太的创作经历中只是一个插曲，很难说会对其职业生涯产生根本性的影响，但它却像一颗投入宁静池塘中的小石子，咕嘟咕嘟沉入水底的同时也激起了小小的水花和一圈圈向外扩散的涟漪。在结束了短暂了漫画家生涯后，ぎん太的内心比以前任何时候都变得更不安分起来。

Chuable Soft 这边的事业发展顺利，反倒给了ぎん太重操插画师旧业的机会，『Sugar + Spice！』跨平台企画中的一环就是小说化，游戏先后出过两卷外传小说，当然由ぎん太亲自执笔插画。相似的作品还出过两部，甚至有一部叫『7Nights』的幻想学园战斗题材的原创小说于 2008 年在『FAMI 通』上刊登。小说固然都是以 Chuable Soft 的名义发表，目的是为公司的游戏造势，但无疑激起了ぎん太创作插画的欲望，别忘了她是个科班出身的美大毕业生，比起以刺激性欲为目的的 18 禁游戏 CG，各种全年龄的插画显然更配得上艺术性这几个字，说白了从逼格的角度上说，漫画大于插画，插画大于 Galgame 原画，既然成不了漫画家，退而求其次做个插画家也很符合ぎん太的审美，况且她还一直保留着从学生时代就养成的清淡




YUSAKADOH SHOTEN
CHU LIP



的水彩涂法，与艳丽的 CG 涂多少显得有些格格不入，或许她的内心里从来就没有把自己完全当做是一个 Galgame 原画师来看待吧。也就是从这一时期开始，她的插画作品一下子多了起来，其中既有为公司作品服务的轻小说插画和 CD 封套插画，也有纯广告性质的外包插画设计和同人寄稿。

『Sugar + Spice！』以后 Chuable Soft 的事业仍处于上升期，2009 年 9 月推出大正浪漫风的纯爱 AVG『恋文ロマンチカ』，早先已遭降板的草壁よしお又重新以主力身份重回玩家的视线中，而且头衔中还增加了“监督”一职，看来在 Chuable Soft 内部，元老们的势力还是相当根深蒂固的。新作基本上原封不动地继承了前作广受好评的操作系统，当然也继承了前作被诟病为“作业 PLAY”的部分。玩家对于草壁的实力多少抱有一些怀疑，认为他顶多可以驾驭难度不高的学园物，对这种带有显著时代背景的作品会力有不逮。而从事后的反馈来看，确实有相当一部分的玩家批评『恋文ロマンチカ』的“大正浪漫”是有名无实的门面货，这样的批评不无道理，试想一下用前作那种堆积大量事件，靠耗费精力来磨进度的系统来演绎一部以浪漫为招牌的大正时代作品，的确是有点荒腔走板。跟『Sugar + Spice！』相比『恋文ロマンチカ』的人设也略显逊色，主要原因是眼镜娘角色的缺席，当玩家们都期待看到身着千鸟格和服，脚蹬皮靴的大正风眼镜娘飒爽登场时，ぎん太交出的答卷却令他们大失所望，此举招致了大量抗议邮件，吓得ぎん太在下一作里赶紧做出弥补。不过以一般标准来看，本作在原画、音乐等方面毕竟还是下了不少功夫的，彼时的 Chuable Soft 大概也把自己视为一家中坚开发商，在有些方面开始端起架子来，否则也不会惹出 388 个声优候选人应征 6 个角色的大骚动来。

一年后作为『Sugar + Spice！』本格续作的『Sugar + Spice2』在 7 月里发售，脚本换由森崎亮人操刀，但监督仍是草壁よしお。不知这两人间是否有什么矛盾，制作组犯了一个致命的错误，最终导致游戏没能收获媲美前作的好评。森崎的原意是参照一般人气游戏续作的做法，在保留整体框架的前提下，改良前作的不足之处，并以新的角色阵容来吸引玩家。但这种保守的做法遭到了监督草壁和制作人イシダ的反对，可能有感于此前『恋文ロマンチカ』受到的批评，草壁执意要升级游戏系统，他要求告白系统做得更复杂，加入更多的意外因素以制造惊喜，淡化作业 PLAY 的印象，然而代价却是将前作一年的时间跨度缩水为了短短一个夏天……玩家当然不会买账，他们虽然认同新作改良的尝试，却为 Chuable Soft 仓促间把未完成的系统拿出来敷衍玩家而感到深深的惋惜。好在本作的人设让不少老玩家找回些昔日的感觉，不仅有眼镜娘女主角的加入，前作最具人气的眼镜女主角深山蓝衣也以澡堂熟女老板娘的形象回归，这马屁拍得是噼啪响。此消彼长间，『Sugar + Spice2』还是得到了一个不算糟的评价，连同此前发售的第一作加 FD 的大礼包一起又狠赚了一笔。所以到 2010 年下半年的时候，Chuable Soft 已经有实力“双线作战”了。他们花重金聘请了著名的萝莉工口漫画家关谷あさみ为外注原画师，前后制作了两部游戏，其中一部模仿大枪苇人英伦风的『Sweet Robin Girls』于 2011 年 2 月发售，只不过评价了了。同期开发中的另一部新作『アステリズム』则仍由ぎん太和草壁よしお两位老搭档合力打造，曾经立下汗马功劳的森崎亮人后来被证实已经离职，但从长远看 Chuable Soft 的损失并不大。『アステリズム』是一部带有挑战意味的新作，因为身兼监督和脚本职责的草壁放弃了“咀嚼片社”贯彻多年的甜蜜纯爱路线，为新作设计了一个角色背景相当阴暗的主人公，而且冒着失去一部分玩家支持的风险转型做姐系 GAME。为此ぎん太还放出大招，为第一女主角——姐姐樱塚名月设计了三个不同年代的三种形象，搭配不同的着装后仅一人的立绘就多达十几种，其中当然也包括了经典的 OL 装眼

镜教师形象。游戏喊出了“做名月姐姐一辈子的狗！”的口号，并将游戏类型定为“跟姐姐一爱到底的ADV”，引来不少御姐控玩家的密切关注。但就在大家为 Chuable Soft 的转型大作拭目以待时，悲剧却在毫无防备的情况下袭来……

2011 年 3 月 11 日，震惊世界的东日本大地震以及随之引发的巨大海啸和核电站事故令日本东北部海岸地区遭遇了前所未有的惨重损失。Chuable Soft 的本社位于茨城县的水户市，也处于灾区范围内，地震当天公司建筑就遭受了损害，导致不得不关门歇业。令公司上下始料未及的是新作『アステリズム』因为将舞台设在宫城县的重灾区仙台市和石卷市一带，并且把主人公樱塚白云设定为地震灾害的孤儿而引来了麻烦，出于避免触动国民情绪的考量，Chuable Soft 跟许多 ACG 业内同行一样自觉做出自我规制，无限期停止了『アステリズム』的开发。三个月后当游戏开发工作重开时，变得面目全非的已经不仅是游戏的背景设定和遭受地震侵袭的办公场所，就连开发阵容也发生了巨大变化。因为业务被宣布无限期中断，一部分员工被遣散，也有人自行离职，其中就有元老级音乐人けんせい，以他为代表的音乐工作室 Silver Seats 在 5 月宣布单飞。但更大的变动是 Chuable Soft 业务重组后，除了草壁一人以外，原先的创业元老不是出走就是被架空，其中也包括一手创办公司的ぎん太。最早以法务顾问身份加入公司，后转作制作人的石田真规（ID 为イシダ）成为了公司新的实际控制人。在不可能把游戏完全推翻重做的情况下，ぎん太被留任为『アステリズム』的原画师，最终 2012 年 6 月顽强地将这部充满悲情意味的作品推向了市场，最后竟然还第二次获得由 2012 年度萌 GAME 大赏颁发的“媒体支持奖”，但这一次的获奖显然与 2006 年那次不可同日而语。

2013 年 4 月 24 日，ぎん太在自己的推特上正式公布了自己离开 Chuable Soft 的消息，很多玩家相信其实她早已辞别了这家 9 年前由她一手创建的公司，这么晚公布离职消息只是为了配合老东家在 4 月发售的新作『ラブらブライド』，不至于因为主力原画师出走的负面新闻对游戏宣传造成不利影响。其实只需稍微看一看新作的 STAFF 表就会发现里面已经没有一个 Chuable Soft 的老面孔，这也成为石田真规入主公司后大手笔改革的直接产物。当然后来随着草壁的回归（尽管此后一直担任辅助脚本师的工作），老玩家们总算找到了一些往昔的感觉，而且 2014 年 9 月发售的公司十周年纪念大作『あの晴れわたる空より高く』也以不俗的品质勇夺当年萌 GAME 大赏的脚本金奖和年度最佳游戏第二名，顿时让 Chuable Soft 在业界扬眉吐气，看来ぎん太等人的离去对品牌而言并不是世界末日，反而正应了“树挪死人挪活”这句老话。不得不说ぎん太在她原画师职业生涯的最后阶段已经显露出了些许疲态，而且她坚持自我风格的固执也令她逐渐被业界潮流所淘汰，最近几年 Galgame 业界进入了童颜巨乳的废萌画风一统江湖的时代，ぎん太不温不火的画风确实已经不怎么吃得开了。另一方面她在插画界又找到了自己的一席之地，2010 年ぎん太受到业界最大手的电击文库的邀请，与著名小说家志村一矢合作完成了后者生涯中篇幅最长的一部轻小说连载『龙与勇者与不可爱的我』，这部作用使ぎん太有机会挑战了她从未涉猎过的中古幻想题材。接着她又一鼓作气与田代裕彦合作了同类题材的『魔王杀手与冒牌勇者』和大场鸠太郎执笔的『迷宫都市的古董店』，一时间俨然成了幻想题材插画的好手。目前ぎん太正同时连载『迷宫都市的古董店』和志村一矢的学园恋爱题材新作『モブ恋』两部作品，已经完全适应了作为插画师的新角色。

一个梦想成为漫画家的 Galgame 原画师，现在则以插画师的身份活跃于业界。这就是并不怎么出名的ぎん太和她不出名的事迹。其实在这个庞大的业界金字塔里，像ぎん太这样处于中层位置的中坚画师多不胜数，每个人都在以自己的方式创造属于自己的事迹，这些并不出名的事迹也是组成业界全貌的一部分，等待着人们去发掘和欣赏。▲





在这崩坏的末世 你听到了什么？

What do you hear in the broken eschaton

深度剖析『Charlotte』剧本 麻枝准的成与败

■文/想要怒放的生命的windchaos ■责编/白石 ■美编/塔里

2015 年的夏天，对于键子来说无疑是一个幸福的夏天。在等了多年之后，终于等到了『Angel Beats!』游戏分割商法的第一章。不过相对于 90 年明灯『Angel Beats!』（以下简称 AB），键子们更期待的还是 7 月开播的麻枝准原创动画企划『Charlotte』。观众们对于这部 Key 社再次与 P.A.Works 合作的原创动画企划充满了期待，然而当笔者撰写此稿时距离动画完结仅剩最后两话，比起前几话时的毁誉参半，倒数第 2 话过后网络上充斥对麻枝准剧本怒涛般的不满。究竟『Charlotte』的剧本有没有发挥出麻枝准的一贯水准？动画到底问题出在哪里？接下来让我们按时间线来一探究竟。

惑い、巡り、繰り返す。青春と能力の日々を。

Charactors

先从 Charlotte 的主要角色们开始说起

伴随着『Charlotte』企划公开的是『电击 G’s Magazine』上的一篇 Staff 访谈，这篇访谈不少观众都有过了解，大意讲的是 P.A.Works 的堀川社长邀请麻枝准来做一个新的企划，按堀川社长的原话，2012 年的时候就想邀请麻枝准再度合作：“做 AB 时，咱们的力量还不足，不过今天就不一样了”，于是到了 2015 年终于促成了『Charlotte』这个企划的完成。而在访谈中的另一个重点，则提到了『Charlotte』中的主要角色数量问题。根据当时访谈的内容得知，『Charlotte』的主要角色为 4 人，其中一人为乐队成员，麻枝准自言吸取了『Angel Beats!』动画的不足后进行了反思，最终决定将『Charlotte』的主要角色减少到 4 人。“AB 的时候由于角色众多没法照顾好每一位，但这次会刻画好每一位角色。”麻枝准如是说。然而当『Charlotte』开播后，我们看到的真的如此吗？



根据『Charlotte』公布伊始透露的消息，观众们对于这个再度集结 Key 社与 P.A.Works 的原创企划的期待度可以说上升至了顶点，大魔王都开始公开坦言对于 AB 的不足进行反思，并且通过减少主要角色的方式更好的去迎合 TV 动画的叙事节奏。这里要谈一下 Gal 与 TV 动画脚本的节奏问题，作为一名 Gal 脚本家去写 TV 动画的脚本，总是难免会出现节奏把控的问题，纵使如虚渊玄能写出『魔法少女小圆』这样“三话掉头”的剧本，老虚在首次尝试动画脚本的『Blassreiter』中也存在着不小的节奏问题。本季另一部原创新番丸户史明的『Classroom ☆ Crisis』中也能看出 Gal 脚本家写剧本的痕迹，尽管在后期各种转折力挽狂澜，前期的节奏同样很难抓住人心。回到麻枝准的首个原创动画企划『Angel Beats!』，同样出现了 Gal 脚本家对于 TV 动画节奏把控不利的通病，加上当年的岸诚二监督还只是一个在搞笑动画领域证明过自己的准新人，对于 AB 节奏的问题当年笔者曾在 2DM 上连续撰写过两篇文章予以分析这里就不再赘述。

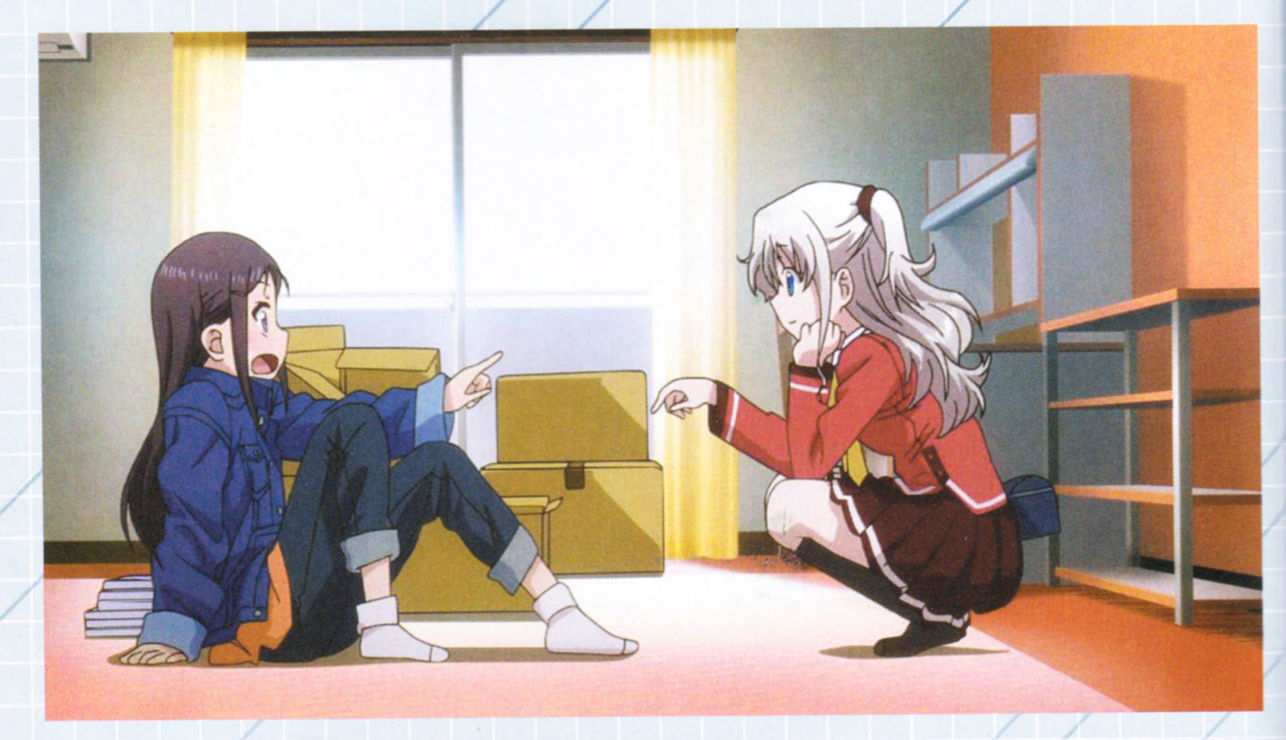
看开播前的访谈，这次麻枝准似乎对『Charlotte』的剧本有了反思，对角色进行了删减，去迎合了 TV 动画的节奏。然而，已经知晓未来的我们回过头再看麻枝准访谈中说的那些话，更多感到的只是台面上迎合奉承的话，麻子还是那个为了固执己见可以把同社脚本家赶走的麻子。这些问题在『Charlotte』中依然一个都没有少。

Hoshinoumi Gakuen
星之海学园与大魔王的校园日常

熟悉麻枝准泣系 Gal 写法的玩家一定知道，麻枝准剧本的节奏通常由两部分构成，前半部分是欢乐的校园日常通过搞笑喧闹的笨蛋们的日常生活来凸显角色之间的友情与亲情的羁绊；剧情的后半部分往往则是通过世界观真相的展开配合各种神 BGM 剧情急转直下，靠发便当与煽情的主题曲跟优秀的文笔与前半剧情产生极大的反差，从而达到催泪的效果。

麻枝准的校园日常部分在经过了『Clannad』诸多角色相对离散的共通线结构之后，在『Little Busters!』(以下简称 LB）中可以说是迎来了麻子校园日常的巅峰。LB 通过棒球队把一群性格迥异的主角们集结在一起，日常中还加入了对战称号收集与棒球小游戏，使得 Key 社的日常部分始终站在 Gal 界的顶端之一。而后的 AB 中死后战线 SSS 同样充斥着笨蛋们的欢乐，与天使的对战伴随着 Girls Dead Master 的伴动简直要用喧哗上等来形容，LIVE 的加入不得不说又是麻枝准一次成功的自我突破。

到了『Charlotte』的星之海学园，一度已经封笔的大魔王或许是对能够超越过去的自己也不是很有自信，开始在校园日常中加入了超能力的元素。其实这不是 Key 社第一次在作品中加入超能力的设定，在『Rewrite』中就有类似的设定，只是『Rewrite』这个樋上大妈发起的企划并没有麻枝准的参与，主要剧本是由田中罗密欧来完成的。关于超能力这条主线这里暂且按下不表，还是先来说一下前 6 话日常部分的节奏问题。如果单看前 6 话剧情的话，正如 P.A 堀川社长所言“跟 AB 那时比起来，感觉热量有点不够啊”，堀川社长也是看到了从第 7 话“怒涛般的展开”之后才毫无顾虑地支持『Charlotte』这个企划。







在上一章节提到的麻枝准对于 AB 剧本究竟有没有反思？笔者认为是有的。只是反思之后换了一种写法的日常是否妥当，这又要另当别论。AB 的“笨蛋式”日常可以说是 LB 的延续，从 LB 的棒球队到 SSS，从只有一个筋肉 yeah~yeah 的笨蛋到 SSS 的男性群几乎都是搞笑角色。而到了『Charlotte』中虽然有高城这样一个角色保持着麻枝准剧本从『Clannad』以来一定有一个“春原式”笨蛋男二的传统，但校园日常部分的写法却截然不同，甚至让人产生这还是麻枝准式的日常吗的疑问。

『Charlotte』在第一话中就刻画了一个 Key 社游戏中从来不曾出现的中二型男主形象。乙坂有宇，第一话初登场时的形象仿佛中二时期的鲁路修，自我中心又自负，明明长着一张池面却用超能力拿来作弊。在被友利奈绪拉入星之海学园学生会之后，在观众都以为一话拯救一个超能力者的主线日常剧本展开时，第二话就加入了虐的部分，被告知超能力者的真相以及见到了友利奈绪疯掉的哥哥——也就是被国内观众戏称为“怒放的生命”友利一希。就当观众们都觉得这样

的节奏很不麻枝准的时候，第 3、第 4 话依旧是以拯救超能力者为主线的日常，一话是以主角群之一的偶像西森柚咲展开的『恋情与火焰』，只是原本应该让人感到超能力者背后无奈以及泣的部分因为气氛的营造问题让人完全感觉泣不起来；另一话则是标准的麻枝准式的野球回，从之后来看除了加入了麻枝准式野球情节的私货之外，这话最大的意义仅在于埋了一个为什么友利最后要让有宇使用一次附身能力的伏笔。第 5 话中友利被揍有宇旁观的剧情在事后看来是一个重要的伏笔，后文会详细分析。第 6 话就到了著名的虐妹话不多分析了。

这样按顺序理一遍下来让人感觉除了第 3 第 4 话加入了偶像与野球的私货之外，整个剧情从展开的节奏与塞入伏笔的量来看完全与麻枝准以往的风格大相径庭，甚至让人觉得有点『Rewrite』——也就是田中罗密欧的剧本的感觉，如果说第 7 话中有宇的那口毒品吸下去的话，那剧本就真的是田中罗密欧了。先不去谈前 6 话中的伏笔埋的是否到位，整个日常部分除了高城与柚咲两个主要角色外加一个妹妹保持了麻枝准笔下一贯的笨蛋属性负责搞笑之外，整体气氛略显沉重，过早抛下一些沉重的伏笔或许是大魔王所谓的对于 TV 动画脚本写法的反思，只是失去了麻枝准一贯的欢乐日常之后却空有野球回这样麻子式的符号让人很不习惯。

对于一部 13 话的原创 TV 动画来说，6 话的日常部分可能刚好，『魔法少女伊莉雅』TV 版可以用一半篇幅讲日常、泳装、夏天，而对



于麻枝准来说 6 话的日常完全不够用。又要加入棒球、乐队这样个人符号性的要素，又要在日常欢乐还没到位的时候加入主线展开的伏笔，实在是太强人所难。LB 的动画可以分割为两期，前 13 话几乎都是共通日常，BD 照样有键子买单，而动画到了二期后 13 话一条条个人线的高能展开又让 key 社从动画观众中收获了不少信徒。可惜『Charlotte』留给麻枝准的一共只有 13 话的篇幅，从后续的展开看甚至让人觉得 6 话的日常占用的篇幅都有些过重。



锅是大魔王的，也是新人监督浅井义之的

P.A.Works 社长一方面表示看了第 7 话开始的剧本决定对『Charlotte』毫无顾虑的支持，另一方面又派出了新人监督浅井义之实在是让人不解，尽管美其名曰新人监督的处女作会拿出 100% 的全力云云，但从结果上来看总有种麻枝准被忽悠了的感觉。

浅井义之在『Charlotte』之前从未担当过监督一职，在 AB 中曾负责过分镜，之后在『来自风平浪静的明天』与『TARITARI』等作品中负责过分镜与演出工作。『TARITARI』这样演出缺乏高潮的作品先不去说，『来自风平浪静的明天』中浅井义之实际负责的也仅有第 1 话的演出，之后仅仅负责过第 7 话的分镜接下来就从 STAFF 表中不见身影了。这样的履历独挑大梁来负责一部原创动画实在是让人不安，从结果上来看这样的不安更得到了应验。

与『Charlotte』同期播放的『乱步奇谭』，尽管脚本改编烂到江户川乱步恨不得从棺材里跳出来暴打上江洲诚一顿，岸诚二浮夸的演出还是让这片保持在及格水准之上。相对于岸诚二这位从『濑户的花嫁』、『天体战士』这类搞笑动画出道总是喜欢浮夸演出的监督，浅井义之对于节奏以及演出无力的把握怎一个烂字了得。如果说『Charlotte』第 1 话对于有宇的刻画以及第 2 话有利哥哥“怒放的生命”演出和分镜还算给力的话，第 3 话『Love and Flame』恋与炎的部分燃度和泣度则完全不到位，尽管麻枝准这次的剧本

可谓高浓度然而完全抓不到重点的演出与节奏是更大的硬伤。第 4 话野球回的节奏亦然，最后有利让有宇使用附身能力的伏笔以及第 5 话有利被揍有宇旁观这两段剧情，在后文中会分析出这些都是为了凸显剧情中心很重要的伏笔，但若不是笔者在此反复提及不知有多少观众会在第一次观看时就注意到。尽管岸诚二监督在 AB 中也有这样那样的节奏问题当年笔者就曾在 2DM 撰稿分析过，至少岸诚二的演出还是能让动画高潮分明，相比之下浅井义之作为新人监督还是被岸诚二甩三条街，造成『Charlotte』现在这样的口碑浅井义之这口锅还是要背上。

Rock Music
麻枝准怒放的摇滚之魂

大魔王麻枝准对于音乐尤其是摇滚乐的喜爱在 AB 中显现无遗，AB 中麻枝准不单在作品里打造了 Girls Dead Monster 这个在同年与『轻音少女』唱片销量分庭抗礼的女子摇滚组合，还一人负责 AB 的 OP、ED 大过了一把音乐瘾，就连 SSS 中的角色 TK 这个名字都含有音乐的捏他。在『Charlotte』中麻枝准依旧加入了两个乐队角色过了一把音乐瘾，只不过最终的效果还是留给读者自己去评判。

先来说说西森柚咲这个角色，作为开播前大肆宣传的主角群中的偶像角色，从商业的意味考量势必是打算大卖各种角色歌与插入歌的。西森柚咲的性格类似于 AB 中的 YUI 喵，可以说是大魔王最擅长的“笨蛋式”女性角色，按照正常的写法应该是 YUI 喵这样人见人爱的角色。不过由于校园偶像的设定加上身旁放了一个高城这样的偶像厨，反而让人觉得观感略显不适，有的时候呆萌与废萌的距离仅一步之遥。

剧情上来讲西森柚咲除了第 3 话的剧情之外其他大多时候都是游离与主线之外，然而第 3 话的节奏与煽情如上节所讲又被监督搞的一团糟。不同于 AB 中 GDM 的 LIVE 回是对天使佯动作战的一环与剧情紧紧相扣，『Charlotte』中西森柚咲的新曲 PV 的插入就显得有些刻意赤裸裸的告诉观众快去买插入歌。比起 AB 中岩沢 LIVE 后的消失成佛，『Charlotte』中西森柚咲至少让笔者觉得塑造的并不怎么成功。

『Charlotte』中另一个 ZHIEND 摇滚主唱莎拉倒是相比西森柚咲对剧情主线的推动更加接近一些，尽管玩过 AB 的玩家很明显会发现萨拉的悲惨身世几乎是 AB 中岩沢线与 hisa 子的翻版，不过根据一些制作组访谈来看莎拉的能力对于最终两话结局的展开有





着不小的作用。而莎拉线这话略显突兀的观感背后存在的依旧是老生常谈的节奏问题，在第 7 话逃避的高能剧情过后插入这样一话平淡无奇的过渡回节奏上实在让人不解。从事后看来第 8 话莎拉剧情的重点有两个：一个是通过莎拉身世埋下莎拉能力的伏笔到结局时候挖出来用，另一方面与莎拉的邂逅从一个第三者“眼中”表现出有宇在妹妹死后被有利拯救之后的变化与成长。有宇在经历的虐妹与逃避之后，在有利的拯救下变得开始关心他人，带领莎拉去见有利的哥哥就是一个很重要的表现，可惜这段关键的转变在动画中刻画的不够明显，莎拉 LIVE 的插入相比 AB 依旧突兀，或者说这样一场摇滚 Live 因为预算与演出的问题完全让观众 Rock 不起来，原本靠 LIVE 应该再次掀起一个小高潮的部分硬生生变成了一整话过渡回。



Love 在 Charlotte 中或许缺少的是那份叫做爱的佐料

『Charlotte』的剧本如同一个大杂烩，麻枝准在保有自身原有的一些固有要素的同时，又不忘加入一些新学来的要素，看到最后发现唯独缺少的那个部分，叫做爱。纵使对于大魔王来说，剧本中爱的优先级永远是亲情、友情最后才是爱情，而对于一部 TV 动画来说完全没有爱情的部分，怎么说都觉得有点奇怪。

『Air』的主题是亲情，剧情中可以看到观铃与晴子的母女爱，结局中海滩边神尾观铃的一声妈妈伴随着『青空』可以说赚得一代玩家的眼泪，Dream 篇远野家的亲情以及 Summer 篇的虚拟家族同样将麻枝准的亲情观表现得淋漓尽致。不过『AIR』并不是个缺少爱情的剧本，无论是往人对观铃还是柳叶对里也都有爱情的部分。『Clannad』尽管是“人生”，爱情也是人生中不可或缺的一部分，从古河渚到冈崎渚也将『Clannad』的爱情直接上升到了婚姻。而到了『Little Busters!』主题换做了友情与羁绊，理树对铃的爱情与逃亡（共浴）剧情依旧记忆深刻。『Angel Beats!』中爱情的部分更是不少，笔者觉得最值得一提的是刚刚发售的游戏第一章中 YUI 线日向与 YUI 喵的配对，在对动画进行的补完更是麻枝准笔下野球线与爱情线的又一次融合。然后反观『Charlotte』的剧情，说好的爱情呢?

『Charlotte』第 3 话西森柚咲的剧情有爱情部分，但毕竟是支线剧情加上拙劣的节奏与演出（重要的事情说三遍），让人感觉刚进去没动几下就完事的感觉。剧情中期绝大多数时间都在刻画乙坂家的兄妹爱这部分我会放在下个章节详谈，而最关键的乙坂有宇和友利奈绪这对男主主角之间的爱情部分，似乎都没有多少观众会去在意。若不是第 6 话探病过程中妹妹的不断撮合，或许不少观众根本没想过这对男女主角最后成功配对的可能性吧。

而事实上友利奈绪之于乙坂有宇，就好比『命运石之门』中助手之于凶真，可以说



是邂逅之后完全改变对方命运的存在。如果石头门里凶真反复 loop 去救助手是出于爱情，那在『Charlotte』11 话中有宇最后救奈绪又是出于怎样的情感呢？是否就是因为这份情感描写的缺失，导致剧情节奏完全崩坏？

继续拿石头门来对比，如果说凶真对于助手的感情建立于对彼此科学水准上的认可以及日常 Labmen 之间拌嘴日常的话，有宇与奈绪之间感情的刻画缺的东西就很多了。观剧官方给出的人物关系图中对于这对主角之间的关系描绘的是“近似于恋爱”的情感，而另一篇访谈上对于剧情重点的解读『Charlotte』的剧情重点是有宇这个主人公的成长。从成长或者说转变的意味上来看，有宇对于奈绪还是有一个非常巨大的情感转变的过程的，从一开始被拉入学生会的不情愿、看到奈绪被揍之后的冷眼旁观，到亡妹之后逃避生涯被奈绪拯救被告知“我一直就在你的身边”，有宇对于奈绪情感的转变不可说不巨大，这也是第 11 话中有宇从过去奈绪被揍冷眼旁观转变到愿意冒险去救人的原因。如果正如访谈所说『Charlotte』的剧情重心是有宇的成长的话，那每一段有宇对于奈绪感情转变的过程描写上都有缺失，或者说由于篇幅、节奏和演出的问题刻画的不够明显。这也是为什么笔者之前要反复提及第 5 话奈绪被揍这段看似很平淡的剧情非常重要的原因，

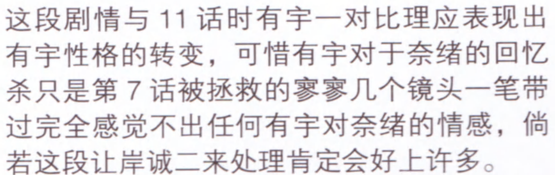




这段剧情与 11 话时有宇一对比理应表现出有宇性格的转变，可惜有宇对于奈绪的回忆杀只是第 7 话被拯救的寥寥几个镜头一笔带过完全感觉不出任何有宇对奈绪的情感，倘若这段让岸诚二来处理肯定会好上许多。

而最关键的问题，有宇对奈绪的情感是否是爱情，尽管在 12 话中有宇对奈绪进行了告白并树下了 flag，总体来说这段感情的节奏处理上也是有问题的。从有宇视点来看，一开始奈绪被打冷眼旁观→亡妹之后被奈绪拯救→奈绪被抓之后发现对她的感情其实这条主线逻辑还是比较清晰的，只是在动画中各种篇幅问题删删减减都搞不清是不是爱情了。

其实这次《Charlotte》的两位男女主角塑造麻枝准有突破，纵使有宇这样的中二主角在 Key 社的主角中独树一帜，友利奈绪这样外表冰冷坚强实则柔弱的女主与《Kanon》的川澄舞和《Clannad》的坂上智代相比还是有很大的区别的，这次两位主角性格上的塑造可以说是麻枝准戏路上的一大突破。



Otosaki Family
于是麻枝准放在首位的还是乙坂家的亲情

上一节说了『Charlotte』中对于爱情的缺失，只能再度重申『Charlotte』这个大杂烩麻枝准想要塞的东西已经太多，而在大魔王剧本的优先级里永远是亲情大于爱情的。在『Charlotte』中的亲情相对于『Air』与『Clannad』中的家族爱，可以简化为『Clannad』中春原兄妹式的兄妹爱，看来妹控麻枝准这个称号不可避。

又一大杀人料理。只是不同于以往麻枝准的剧本，这一次麻子对于亲情换了一种不同的写法，这种写法叫做直到失去后才懂得珍惜，表现在剧本上就是麻枝准把妹妹又写死了。

“又”这个词虽然只有一个字，但言简意赅高度概括得表达了大魔王喜欢发便当来催泪的传统。只不过和『Air』中神尾观铃与『Clannad』中冈崎渚发便当时前戏做足比起来，乙坂步未的便当显得太过突然情节太过牵强，乙坂步未的同学智商表现太过拙劣，发便当的程度过于强行。尽管这话算得上『Charlotte』后半剧情神展开的开始，但整体来说演出与节奏的把控造成最后达到的催泪效果实在是差强人意。同样死了又活吐便当的事情『Clannad』里冈崎渚就有过，不过在『Clannad』里冈崎渚是一周目最后死三周目最后才活过来，中间隔了差不多5个光玉和数十个小时的剧情，与『Charlotte』里第6话死第10话就吐便当这种失而复得的重聚感是完全不同的。只能说麻枝准的剧本越长越能体会出其中的生离死别，短短13话的TV动画长度实在是无法承载如此大量的信息。

前文提到在『Charlotte』中同样的亲情主题大魔王尝试了过去不曾有过的写法，乙坂有宇对于妹妹的感情是从妹妹死后才得以爆发。有宇原本对于妹妹这样一个理所应当存在于自己身边为自己做饭的角色抱有理所应当的情绪，甚至觉得妹妹太过啰嗦做的料理不够好吃，而这些普通的日常直到失去后才懂得珍惜，这其实是这次麻枝准的剧本中想要表达的中心思想之一，让观众珍惜身边一直陪伴的人。同时这也是开启本次『Charlotte』剧本的另一个重心，乙坂有宇的成长部分。以成长为主题看待乙坂有宇的成长过程，第一次成长在于妹妹死后的逃避生活，顺便重申描写的太过黑暗比起麻枝准更加像田中罗密欧。而这段剧情真正要表达的点，无论是笔者上文提到的失去妹妹之后对于亲情的珍惜还是被奈绪拯救之后开始关心身边的人的这部分成长，表达得都不够到位，空让观众记得有宇逃避时的中二表现。

『Charlotte』中成长与亲情的这个主题又让笔者想起了『Clannad』中岡崎朋也在结婚之后对于父亲这份亲情的找回，相对比岡崎朋也在邂逅古河渚之后在古河家第一次感受到亲情的可贵最后决心与父亲复合，在『Charlotte』中乙坂有宇因为妹妹死后才感受到原来失去的亲情是这么美好，从立意的档次上来说，要掉价不少。

其实兄妹爱这样的亲情在麻枝准过往的剧本中也是一路上有传承的，从Key前系在Tactics时代黑历史作品『Moon.』中晴香与哥哥的这对角色就可以看做是日后春原兄妹的原型，在『Little Busters!』中恭介与铃这对兄妹也堪称经典。笔者把『Moon.』这部黑历史作品搬出了算是先预热一下，下个章节会继续拿『Moon.』这部黑历史作品出来鞭尸。

继续回到乙坂家兄妹爱的话题上来，在乙坂家我们可以看到一些熟悉的要素比如乙坂家的披萨酱可以列为观铃的浓稠果汁、秋子阿姨果酱、古河早苗的面包之后Key社的







Trick
从『Charlotte』的诡计谈麻枝准的自我突破

拿『Charlotte』和麻枝准过往的作品中最好的部分比的确无论在友情、爱情、亲情的方面在一度封笔之后大魔王很难完成自我超越，所以这次大魔王选择以超能力的故事来切入也不是不能理解。在超能力的部分麻枝准在前几话的日常部分也埋下了不少诡计，也可以看做是对自我剧本叙事手法的一次突破。

在前6话日常部分麻枝准对于诡计的埋入可以说并不少，甚至于网上一大堆分析文都拿『Charlotte』当推理动画来分析，而麻枝准也很乐于将许多关键字埋入OP的画面与歌词中供玩家去猜测。作为麻枝准这样一个剧情立意要高于娱乐性的剧本家来说，这次的剧本企划把娱乐性放在更重要的要素，这样迎合观众是否是好事，还要留给未来的评论家慢慢去评述。前6话中无论是有宇的梦还是种种要素都预示着另一个世界存在的可能性，事实上从官方第二张类似科学病栋中的海报就能推测出有宇还有一个兄弟的存在。

剧情前期另一个巨大的伏笔在于有宇真正的能力，在本文第2章节笔者提到的野球回奈绪让有宇使用一下附身能力已经暗示了这一伏笔，而熊耳这个角色也预示着其实奈绪是知道有宇真正的能力。只不过第2话开始反复用类似高城的能力强调超能力的拙劣与副作用，让玩家误以为超能力全部都是然并卵没什么用的。而有宇真正的能力的揭晓直接推动了剧情后半部分连续超展开的发展。单从埋Trick这个部分来看，在『Charlotte』的剧本中麻枝准是有自我挑战和突破的，或许这就是所谓的反思了AB的不足之后改进的结果，至少这点是应当值得肯定的。然而相比同样是Gal脚本家的丸户史明这季在『Classroom ☆ Crisis』中的表现，麻枝准在『Charlotte』中脚本还是能很明显看出Gal脚本的叙事习惯。

麻枝准在『Charlotte』中的另一个Trick在于剧情前后半段主角群的更替，还记得本文伊始提到的『电击G's』2月号上麻枝准的访谈吗？信誓旦旦的说要把主要角色缩减到4人，结果从第一话开始就不断暗示着“另一个世界”与另一批主角群的存在，可以说从宣传开始这个伏笔就埋的实在太过明显，大家都猜得到麻枝准的世界观绝不会那么单纯。于是我们看到了以熊耳为主的另一波主角群活跃在暗处，从动画给出的仅有的信息可以脑补出熊耳与乙坂哥哥在无数次Timeleap中并肩作战，尽管只有不到一话的剧情我们仍能感觉到这群里之主角们拥有着不亚于LB中恭介等人和AB中SSS的成员羁绊。或许是类似这样的少年间的羁绊麻枝准写的实在太多了，这次在『Charlotte』中选择了一笔带过，因此造成的问题是熊耳便当时候对观众带来的冲击与震撼远远不够。说白了大魔王发便当哪次不强行，而这次的问题是这次之前的渲染不够让人无法代入乙坂哥哥在无数次时间旅行之后依旧失去了熊耳的切身之痛。

Timeleap
究竟算不算时间旅行类动画

『Charlotte』到底算不算时间旅行类动画，笔者的答案是不算。相对于打越刚太郎这些人的剧本，麻枝准的剧本永远是感性大于理性，Timeleap这样的剧情只是手段而已，最终的目的还是为了表现亲情、友情以及乙坂有宇对于这些认识上的成长。Timeleap也只是有宇掠夺来的诸多超能力之一，更重要的是从为自己使用能力到为他人使用能力这个过程的转变。

值得一提的倒是第一次Timeleap之前的那个世界，还记得笔者上文中提到的





Key 前系的黑历史作品『Moon.』吗？在『Charlotte』的第二张宣传海报中就能看到主角与另一人也就是后来所知的哥哥被关在一个实验栋之中。如果是玩过『Moon.』的玩家应该知道『Moon.』的整个游戏发生的背景就在一个实验栋之中，主角也是拥有超能力并也有超能力暴走这样的剧情。尽管『Moon.』拥有诸多重口的 18X 剧情和凌辱要素与日后 Key 系的温馨格格不入，但回过头去分析『Moon.』的剧情还是能分析出不少日后 Key 系作品的影子。比如『Moon.』的主线就是主角几人为了拯救被关押的亲人加入奇怪的宗教进入研究病栋，当时已经能看出不少麻枝准对于亲情的刻画。『Moon.』中超能力暴走的剧情也与『Charlotte』如出一辙，可以说第一次 Timeleap 之前的剧情设定很大一部分是照搬当年『Moon.』的设定，而第一次 Timeleap 之后乙坂哥哥与熊耳等人的羁绊部分又无限近似于『Little Busters!』，只不过碍于动画篇幅的关系这两部分剧情都极为省略，若有足够的篇幅展开那现在的评价也不至于此。倒是为了这次『Charlotte』的剧本，大魔王连黑历史时期的作品设定都拿出来用，也是蛮拼的。

笔者在撰写此文时动画还有两话完结，根据种种信息预测有宇应该还会再度进行一次 Timeleap，说『Charlotte』不算时间旅行类动画的原因是动画中省去了无限的 loop 的描写，没有在无限 loop 中的绝望感，更多的要表达的还是有宇自身的成长与变化。

Ending
『Charlotte』的终末亦或是新的开始

洋洋洒洒写了一大堆分析麻枝准的剧本，终于来到了『Charlotte』的结局部分也是这篇文字的结局。细心的读者应该发现了本文每一节的标题首字母正好组成了 Charlotte 这个单词，然而就如同 Charlotte 只是一个彗星的名字一样其实并没有什么卵用。尽管笔者在撰写此文时动画还没完结，拿到杂志的你此刻的时间线上早已经打开了『Charlotte』结局的猫箱，根据最终结局的不同外界对于这部作品盖棺的口碑也会大大不同。

按照大魔王剧本的一贯尿性，根据最终话的标题来猜测很有可能是一个悲剧式的催泪弹，或者说只有有宇自我牺牲式的悲怆结局才能最大程度的挽回世间对这部作品的评价吧。若是最后一个集体白魔法全员存活 Happy Ending 的结局的话，想必此刻网络上已经是麻枝准已经不行了的口诛笔伐了。

大魔王的剧本真的不行了吗？通读全文分析可以看出麻枝准在『Charlotte』的剧本中为了迎合 TV 动画的节奏还是做了不少的改变的，此外不知是否是在『Rewrite』中与田中罗密欧的合作的影响，『Charlotte』的剧本中能明显感到一些罗密欧的风格夹杂在里面。由于篇幅的关系里之主角们的剧情无法完整展开，却依旧高度浓缩了过往作品中『Moon.』与『Little Busters!』之精华。唯独最大的问题在于短短 13 话的剧本要装入太多东西，如同一碗高度浓缩的浓汤让人难以仔细回味。如果是一部 26 话的动画，节奏的展开上或许会好很多，当然没能力把这碗浓汤做好演出上的问题也不小。

光看大纲『Charlotte』是一个很有潜力可挖的剧本，无论是作品本身还是商业的意味上，

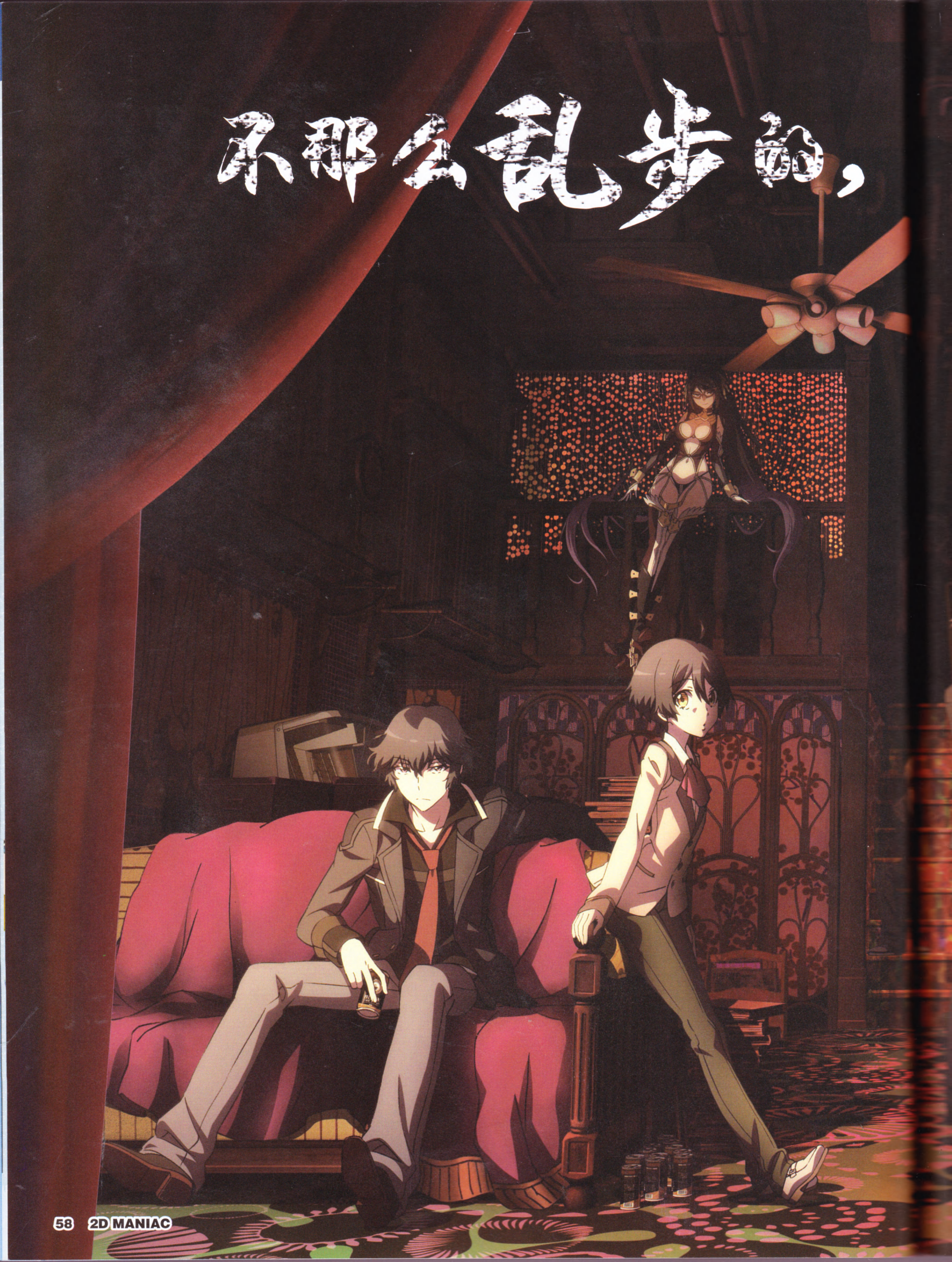




不然P.A社长也不会在看了剧本之后表示全力支持。如果在13话过后看到『Charlotte』游戏化或许别的什么后续企划的展开，我一定一点也不惊讶。毕竟对于麻枝准来说，Gal剧本依旧是最好的归宿。在虚渊玄、丸户史明、樱井光等Gal脚本家纷纷投身动画事业的同时，客观分析麻枝准剧本就是永远的主题亲情与友情，太过于依赖前期大量日常剧情的铺垫，甚至可以说麻枝准的剧本越长越能发挥出他的优势。

不过在『Angel Beats!』游戏的坑还没有填完之前，要把『Charlotte』游戏化提上日程是一件很难的事情吧。在本文的最后让我们以『Charlotte』OP的歌词来结束这篇文章，如今看来这歌词似乎就是麻枝准的内心写照，或许是到了选择与舍弃的时候了：

在这崩坏的末世
无情地宣告
孤独的你听到了什么？
我作了一个久远的梦
（选择什么？舍弃什么？
要作出决定我有何德何能？
答案已由上天注定
我只能祈祷没有出错）▲


不那么乱步的，



RANPO KITAN AND EDOGAWA RANPO

——『乱步奇谭』与江户川乱步纵横谈

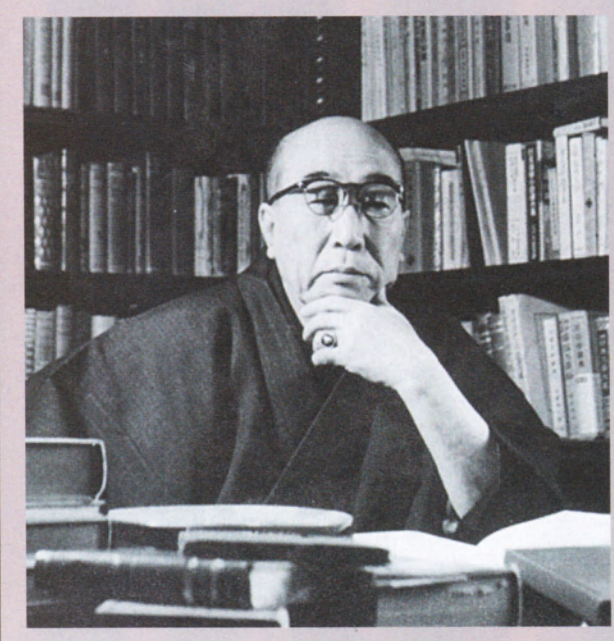
■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里



乱步漫谭

江户川乱步与日本推理小说

EDOGAWA RANPO AND JAPANESE WHODUNIT





▲将画面做黑白处理，并使背景角色 Mob 化在新房昭之的作品中是常见的演出手法之一

享有着“日本推理文学之父”美誉的江户川乱步（1894 年 10 月 21 日－1965 年 7 月 28 日，享年 70 岁），本名平井太郎，笔名江户川乱步是根据美国小说家埃德加·爱伦·坡名字的日语读音改变而来的。乱步出生于一个没落的武士家族，祖父是津藩藤堂家的藩士，父亲是个三重县名贺郡的小公务员。乱步的童年时代是在名古屋度过的，由于父亲经商失败，家境困窘，平井家曾先后搬家几十次之多。学生时代的乱步不爱运动，酷爱读书，其启蒙读物中就有押川春浪的武侠冒险小说和黑岩泪香的翻案推理小说，两者的作品可以说不仅激发了乱步阅读和写作的热情，而且对乱步未来的作家生涯影响深远。

1912 年乱步 18 岁时他的父亲终于宣告破产并举家迁往朝鲜淘金，此时的乱步选择了只身回到日本并考入了早稻田大学预科班，一边打工赚钱一边兼顾学业。翌年春搬去与外祖母同住，经济压力稍减，也顺利从预科班毕业升入早稻田大学政治经济学部。1914 年春，升入二年级的乱步与同学创办了文学同人刊物『白虹』，由此开启了他的文学创作之路。当时的乱步醉心于爱伦·坡与柯南道尔，坚信日本人也能写出不输于两位欧美大师的侦探小说，并立志以此为自己的奋斗目标。受当时日本文坛的影响，乱步认为纯粹的推理小说应该以短篇的形式书写，这种理念在日本早期的推理小说界占统治性地位。乱步学生时代的大量习作也都以短篇写成，后来集结成册，装订为『奇谭』一书，可以说这就是现在我们所看到的这部动画被命名为“乱步奇谭”的出处。





▲各种层不出穷的脑内剧场是本作用来演绎案情的主要手段，倒也不失戏剧性和趣味性

1915 年乱步的家人从朝鲜回国，全家得以再度团聚。这一年乱步撰写了短篇『火绳枪』但并未正式发表，该作被公认为乱步推理小说的处女作。翌年从大学顺利毕业的乱步一度雄心勃勃地计划远渡美国以职业作家为目标谋生，却因囊中羞涩，旅费无着而无奈作罢，后来进入大阪的一家洋行上班，开始了不如意的职场生涯。可能与童年时的颠沛流离以及常年的贫困生活有关，乱步的工作一直很不稳定，生涯中竟更换过十几种工作，从普通职员、杂志编辑、记者、公务员，到匪夷所思的船厂工人和巡回

书员，甚至还自己开过旧书店。这些奇妙的工作经历日后在乱步的作品中都多多少少有所体现，他之所以能写出这么多受市井大众欢迎的作品，与他多年来在社会底层拼搏的经历有着莫大的关系。

1923 年，29 岁的乱步撰写了『两分铜币』和『一张收据』两个短篇，最初的目的当然是为了赚取稿费贴补家用。两篇小说投到了当时刊登介绍国内外侦探小说最多的杂志『新青年』，一下子就受到了主编森下雨村的强烈关注，森下委托著名的推理小说家小酒井不木对乱步的作品进行了鉴定以确保并非抄袭自欧美作家的作品，在“验明正身”后随同小酒井的推荐文先后于『新青年』上发表，正式宣告了乱步的出道。乱步的冒头不仅完美证明了他当初的理想，亦即写出日本人自己的短篇推理小说，同时也激发了社会上众多与乱步同时代的年轻“挑战者们”的竞争心理，『新青年』此后成为推理文学真正的大本营，不断涌现出横沟正史、牧逸马、梦野久作、小栗虫太郎、久生十兰、甲贺三郎、海野十三等一大批在日本推理文学史上举足轻重的人物。当然，推理小说迷们大可以把江户川乱步视为日本推理小说界的第一位旗手，但他并不是推理文学的开先河者，在乱步之前改写自欧美侦探小说名作的所谓“翻案小说”就已经十分流行，文坛也有诸如黑岩泪香、小酒井不木等几位知名前辈，只不过并没有形成推理小说创作的风气，而乱步正是把这股风给鼓吹起来的那个人！



▲动画中的明智小五郎被塑造成了离不开安眠药和罐装咖啡的“瘾君子”，或许这种神经质的气质比较符合森田印象中“名侦探”的形象

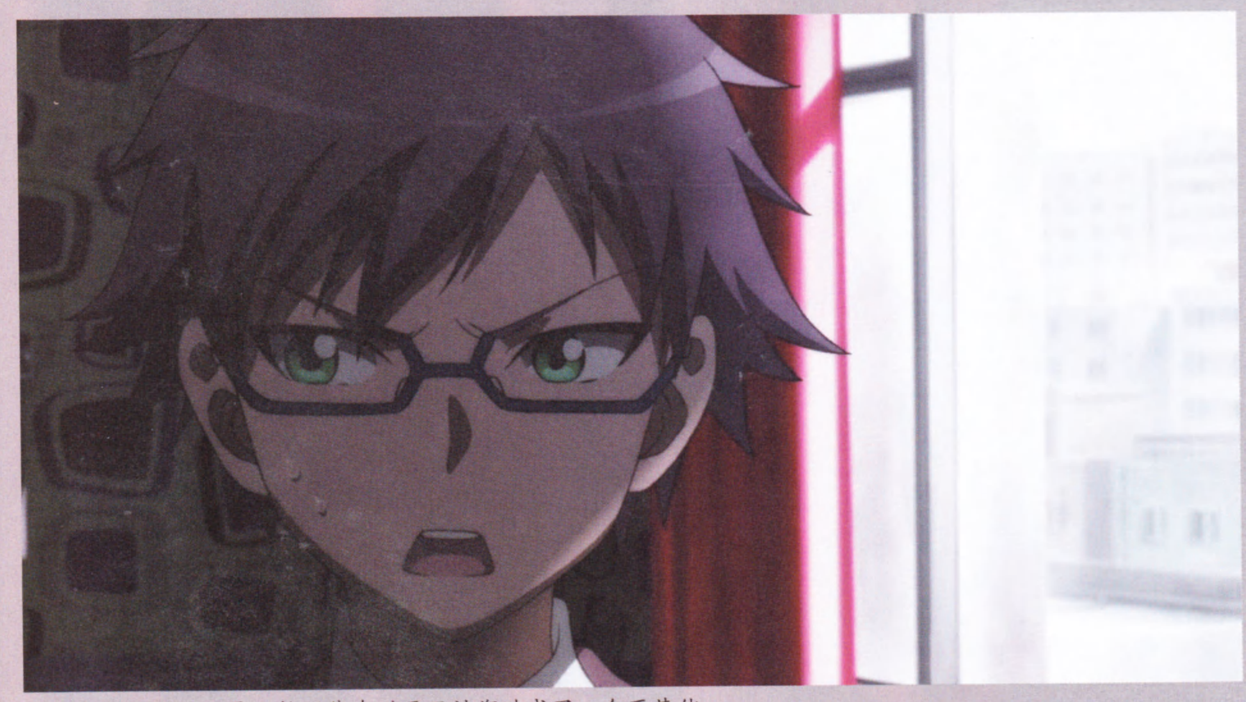




出道后乱步的创作生涯可谓一帆风顺。1924 年他辞去工作专职写作，此后几年都保持着旺盛的创作欲和产量，也迅速确立了他在文坛的地位。包括『D 坂杀人事件』、『人间椅子』、『一寸法师』、『阴兽』、『烟虫』、『带着贴画旅行的人』、『地狱风景』等名篇在内大量短篇都是在 1925 年至 1931 年间创作的，同时期乱步也开始尝试创作中篇和长篇小说，『帕罗拉马岛奇谈』和『孤岛之鬼』先后发表，但短篇始终是乱步作品的主旋律。不过这种趋势自 1936 年起发生了很大的转变，因为是年乱步发表了『怪人二十面相』，并开始热衷在长篇少年小说上投入大量精力，这种创作热情一直延续到了战后。由于战争期间政府禁止作家发表推理小说，乱步的产量锐减，战后他也把更多的注意力放在少年小说上并博得了更庞大的读者群，乱步巧妙地将招牌侦探角色明智小五郎和反派二十面相与『少年侦探团』系列结合在了一起，取得了前所未有的成功。

进入晚年后乱步开始更多关注推广推理文学和提拔新人作家的事业。1947 年在他的倡议下成立了“侦探作家俱乐部”，1962 年这一俱乐部升格为基金会并改称“日本推理作家协会”。侦探作家俱乐部自成立之日起就设立了侦





▲少年侦探团的二号人物羽柴在动画里被塑造成了一个死基佬

探作家俱乐部奖以褒奖年度优秀作品，该奖项后来也更名为“日本推理作家协会奖”，是目前日本最权威的推理小说奖项之一。乱步本人也在 1954 年其 60 岁大寿时捐出 100 万日元的版税给侦探作家俱乐部，从而设立了以他名字命名的“江户川乱步奖”，后来成为专门授予新锐推理作家的新人奖。

此外乱步在推理文学评论和理论研究方面也颇有建树，他晚年出版了研究评论集『幻影城主』和『续・幻影城』，亦成为推理文学研究的标杆。为了表彰乱步对日本文坛做出的贡献，在他 66 岁那年政府向他颁发了代表民间艺术家文学家最高荣誉的“紫绶褒章”。

1965 年 7 月 28 日，江户川乱步因脑溢血逝世，享年 70 岁。

曾有很多研究者评论家指出“推理小说”的说法是从 50 年代松本清张出道以后才开始出现的。清张以前的作品都应称为“侦探小说”，而又有很大一部分其实是“冒险小说”和“少年小说”，于是也有不少评论家将以上三者合称为“娱乐小说”。乱步绝大部分作品应该被归入娱乐小说的范畴，但所谓娱乐小说是带有时代印记的称谓，现在已经不存在这个说法，所以当代把江户川乱步赞誉为“日本推理文学之父”也并无太多不妥。倒是在清张以后才逐渐出现的社会派、本格、变格、新本格等流派之分如果要套用到乱步的作品上加以分类的话显然是后人的附会之举，而并非乱步当初创作时有意为之。在乱步的时代并无本格、变格之分，西方的侦探小说也有自己的分类体系，对日本推理文坛影响甚微，事实上乱步大多数的推理作品都属于变格，他自称写的是“奇妙小说”，但又与现在的变格类推理小说有着天壤之别，因此在欣赏乱步的作品时最好还是放弃流派之见。

中国的读者系统地接触到乱步的作品相当晚，撇开战前的那段敏感时期不谈，新中国建国后很长一段时间里日语小说的翻译都是空白，大量日本推理小说被介绍到国内还是 80 年代中日关系“蜜月期”时，当时引进的作品良莠不齐，也曾有出版社出过一些乱步的作品，但品种不多而且翻译也不尽理想。这种情况在最近几年里总算有所改善。迄今为止国内最好最权威的乱步作品集当属由新星出版社“午夜文库”



▲警察在乱步的作品中永远是一群酒囊饭袋，而动画则试图给他们洗白



幻影の城主

随筆集

江戸川亂步

かもめ書房

▲动画中黄金蝶的滥用是又一处十分明显的“借鉴”

出版发行的十三册“江户川乱步作品集”，其编撰者是台湾老牌的推理小说翻译家、评论家傅博老师。这个作品集并非照搬自官方版本，所以带有傅先生自己的选题标准。区区十三册的集子并不足以收录乱步四十载创作生涯里所有的精华作品，可以说国内没有几个人敢妄言看过乱步所有的作品，是彻头彻尾的“乱步通”，在日本也找不出几个这样的人来。这次动画『乱步奇谭』选取的素材有少量原作并未收录在中文版作品集里，这也显然超出了笔者的能力范围，所以文中有不当之处还请读者朋友海涵。

乱步续谭

乱步的同志与继承者们

RAPPO'S COMRADE AND SUCCESSOR

很多人说乱步是日本推理文学的“鼻祖”，笔者不敢苟同。可以尊称其为“日本推理文学之父”，但即便让鼻祖之位空悬，也无法对乱步同时代的很多推理小说家们视而不见，事实上乱步出道前后，正是推理小说家们前赴后继不断涌现，推理文坛百花齐放的时期。

与乱步同时期的推理作家可分为乱步之前及稍微晚于乱步这两批，之前有上文中提到过的擅长写翻案小说的黑岩泪香、医学家出身能写出严谨的本格推理的小酒井不木、『半七捕物帐』的作者冈本绮堂等几位。与乱步同时或稍晚出道的则有横沟正史、大下宇陀儿、牧逸马、梦野久作、甲贺三郎、海野十三、浜尾四郎等人，更晚一些的还有久生十兰和小栗虫太郎等。其中牧逸马、甲贺三郎、海野十三、浜尾四郎、久生十兰等人还兼写武侠、冒险、恐怖猎奇等其他类型的小说，这种情况在当时非常普遍，因为这类小说统一归入“娱乐小说”范畴，本质上不算跨界，而且因为社会风气使然，正儿八经的大文豪如谷崎润一郎、芥川龙之介、山田风太郎等人也都写过推理模样的小说，这并不足为奇。同时也有一些专职推理小说作家曾受过乱步的影响，像写出了“日本推理四大奇书”的梦野久作和小栗虫太郎都是慕乱步之名而踊跃投稿到『新青年』的。也有人干脆就是乱步志同道合的毕生挚友，其中不得不提的就是横沟正史。

横沟与乱步之间数十年的友谊和若隐若现的师徒关系在很多有关两人的传记中都写到过，笔者不想多加赘言，需要特别指出的是横沟正史从 1932 年辞去编辑工作专注于写作，到 1946 年写出了金田一耕助系列的第一部作品『本阵杀人事件』，中间经历长达 14 年时间，其创作风格有明显与乱步重叠的地方，战前横沟发表的作品也全部是中短篇的娱乐小说，到了战后突然风格大变转型写作本格长篇推理小说，至此与乱步分道扬镳。终乱步一生其实都没有发表过真正意义上的本格推理长篇，从这方面来说横沟与乱步并没有太多的相似点，人云亦云地将横沟列为乱步的继承者未免牵强。更进一步地说，把此后各个时期涌现的推理小说家代表人物，如松本清张、岛田庄司、东野圭吾等人都冠上“乱步继承者”的名号也只会徒然贻笑大方，因为清张的社会派、岛田的新本格、乃至东野圭吾的“畅销君式推理”都是乱步的时代所没有的新事物，固然有些作家的有些地



▲“影男”是国内读者比较陌生的角色，他在乱步作品中的地位也比较微妙



▲『本阵杀人事件』是金田一耕助系列的第一部作品

方可以看出些乱步的影子，但也不能武断地将他们扯上师徒关系。

把乱步定义为“日本推理文学鼻祖”和给日本推理小说家乱扣“乱步继承者”的名号是世间评价乱步时最容易出现的两大误区，往往出自一些并不熟悉日本推理文学的人之口，应当引起推理小说读者们的注意。但一定要找出能继承江户川乱步风格的推理作家也不是不可能，当然笔者要提的不会是某青山氏漫画家，而是著名小说家、直木奖得主阿刀田高。阿刀田也以短篇推理小说闻名，这在60年代长篇社会派推理小说大行其道后其实并不多见，阿刀田的作品风格与乱步一样以结局逆转的突然性见长，从不拘泥于本格派看重的布局和诡计，是新时代变格派的代表人物。阿刀田的人生经历也与乱步颇为相似，因家境贫寒童年时代饱尝人间冷暖，后考入早稻田大学，一度立志成为新闻记者。成名后坚持创作短篇小说，作品颇丰，数量有800多篇之巨。1979年曾以悬疑惊悚小说『来访者』一作获颁日本推理作家协会奖，后来还出任过推理作家协会理事长一职，加上2003年也被授予过紫绶褒章，可以说论文风和经历都是与江户川乱步最为接近的一位后辈作家。

▲连动画的海报有带着浓烈的“卖腐”意味



▲岸诚二的很多演出设计有舞台剧和歌剧的痕迹

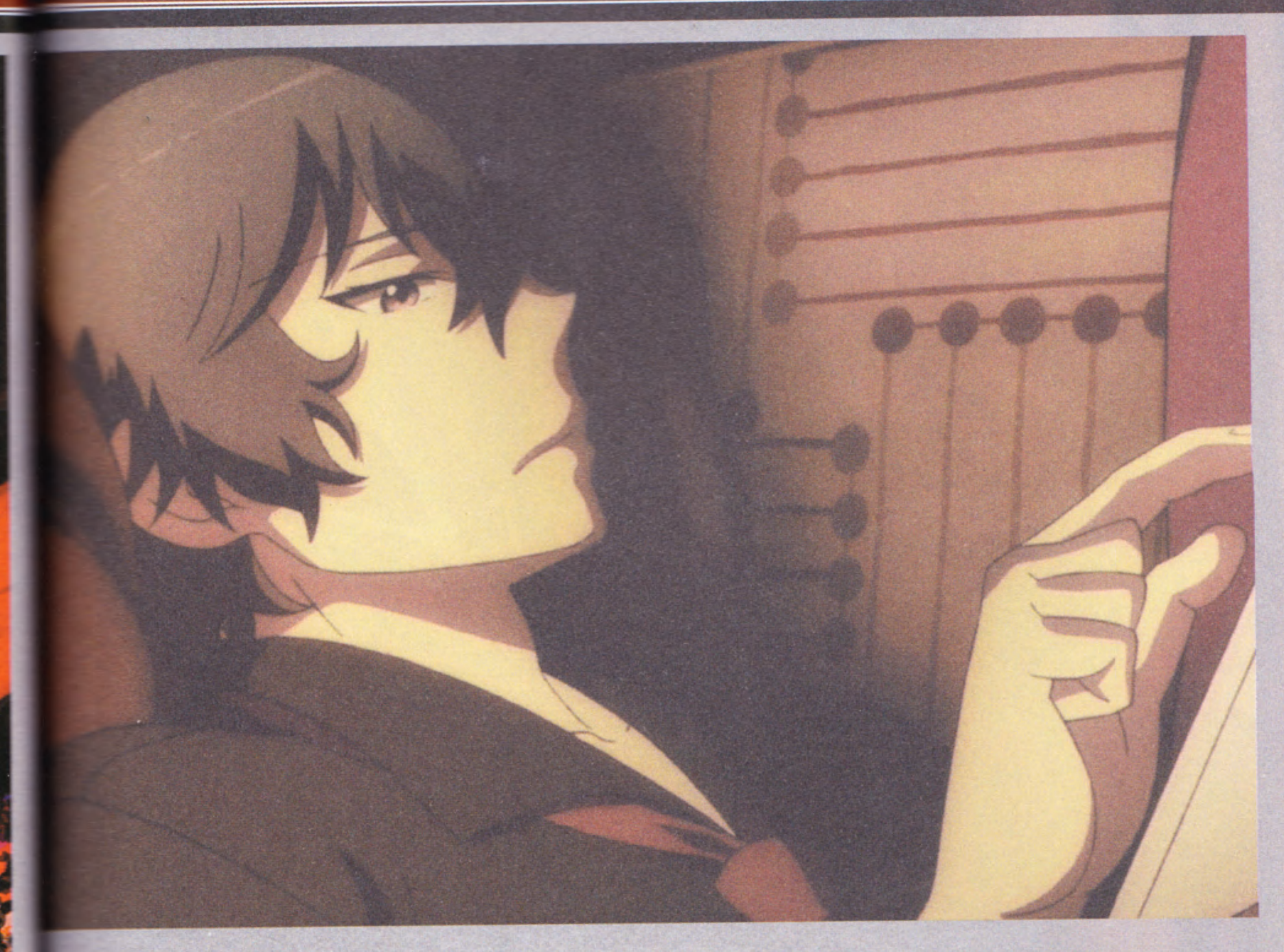
※ 下段文字中涉及作品的剧透，请谨慎选择阅读！

乱步新谭

以时代的眼光看待乱步作品

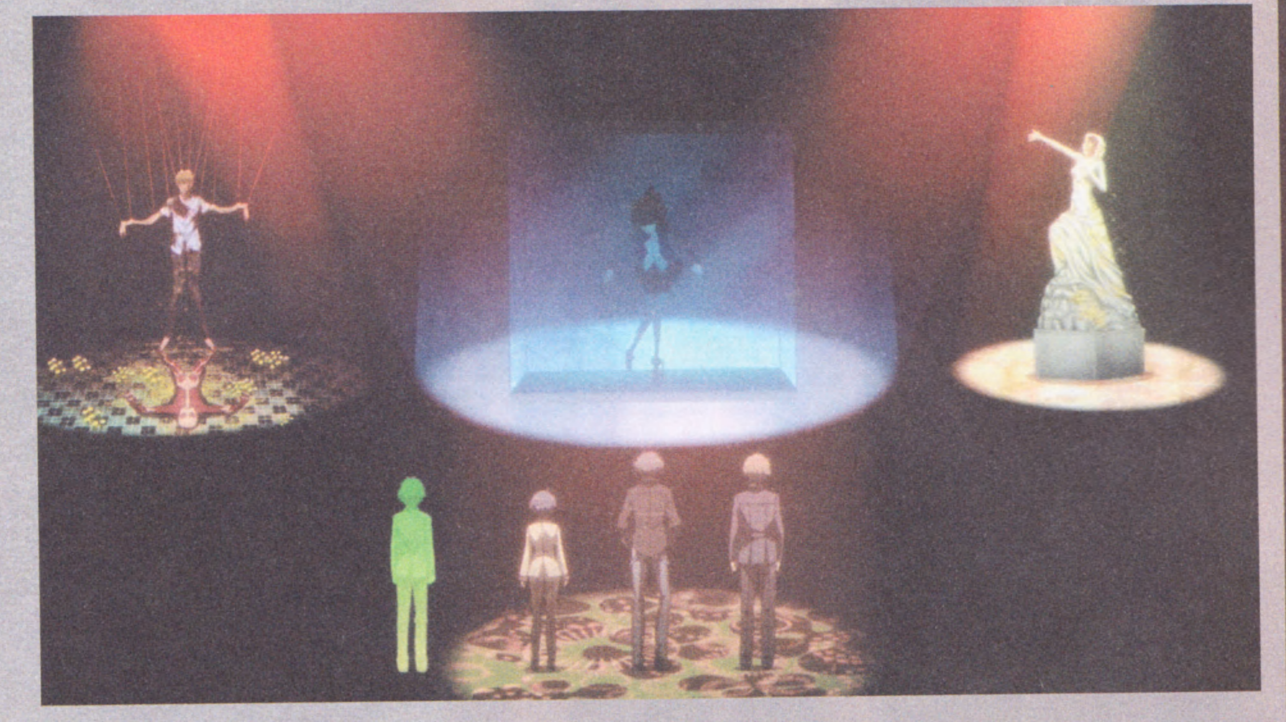
TO SEE IN A MODERN VIEWPOINT

文学家一旦被冠以“大师”的美名就很难再被请下神坛，历史上的文学巨匠被后世重新评估定义的例子极少，乱步也是如此。笔者要先声明的是接下来的一段文字并不是有意要贬低乱步的作品，从而达到“抢占学术制高点”的目的，笔者既非学者，亦非评论家，只是一个区区的推理小说爱好者。笔者实际上想表达的是，乱步的作品带有浓郁的时代和地域特征。所以如果尝试以动态的、时代的眼光去看待乱步的作品，那么必定会自然而然地得出与历史



成的密码，却因为乱步学艺不精搞错了盲文代码以致于密码谬之千里。一开始外界并未发现这一明显的纰漏，反倒是后来乱步自己在修订版中更正了错误，但其实也早有读者指出靠战前的技术把铜币切割后再合上却不留痕迹的诡计根本不成立，这便轻而易举地将号称乱步早年最佳本格推理短篇的作品从逻辑性的角度贬得一文不值。

再者，出身于庶民阶级的乱步身上毫无一点点贵族气质，他不像森鸥外、谷崎润一郎或者太宰治之流是有钱公子哥出身，所以他也写不出任何带有贵族气质的角色。他的笔下似乎只有徒具贪婪本质而没有骑士精神的怪盗，和一大把视财如命的土包子暴发户，而大名鼎鼎的名侦探明智小五郎就更谈不上像福尔摩斯和波罗一样的绅士做派了。于是乱步只能在庶民和少年读者中找到市场，而难登大雅之堂。但庶民文学中的大量流弊却屡屡出现在乱步的作品中，大量对残障人士、有色人种的嘲弄，对女性赤裸裸的歧视，对纨绔子弟淫靡生活流露出的崇拜等等，这些都是常见于社会中下层民众里的价值观，也是笔者认为乱步作品里堪称丑恶的一面。时至今日这样的价值观已经无法再被大众所接受，因此动画在选择改编方向时也不得不做出更大刀阔斧的动作，但这样却造成了一个二律背反的结果：因为江户川乱步的的、日本本土性的观点有着相当大出入的新的观点，而这次乱步的作品被改编为动画『乱步奇谭』恰恰是一次以现代的价值观重新衡量江户川乱步的良机，从结果来说，动画并没有正视乱步作品明显存在的与当世价值观相悖的地方，而是狡猾地选择了避让，但同时也将一个课题留给了观众，那就是，倘若原封不动地把乱步的作品拍成动画，观众会接受吗?



在明治维新以前的江户时代，日本并没有一条清晰的文学脉络，流传至今的较多的是志怪猎奇类型的小说。大众文学的概念出现于昭和早期，而处于明治到大正时代的这段过渡期里占文坛主导地位的就是上面提到过的“娱乐小说”。娱乐小说取悦的对象乃是劳苦大众，既要考虑到大众的文化层次和接受能力，作者本身的阶级层次也受到了限制，所以娱乐小说的格调自然高不到哪里去。此外，娱乐小说的主要载体是杂志和报纸上的连载专栏，篇幅和体裁也受到了严格限制，于是乎小说的文学价值也就大打折扣，据说早期的侦探小说征文规定字数上限为4000字，可想而知征文的质量。作为明治时代生人，乱步年轻时读的是武侠、志怪、猎奇小说，出道时又正逢娱乐小说大行其道，为了靠写作养家糊口的他自然不可能把小说的艺术价值放到什么重要的地位上。事实上乱步的推理小说从来就是既不严谨，又无逻辑，有时甚至连有趣都谈不上，往往是纯粹为了制造结局的逆转而逆转，显得十分生硬。像日后的社会派推理把犯罪动机视为小说的“命根子”，而本格派则始终把诡计的合理性放在第一位那样的教条在乱步的身上从来就不存在，他的作品的主心骨是“奇妙”，是取悦大众。这自然就造成了乱步的作品往往错误百出，不堪推敲。比如他的处女作『火绳枪』讲的就是一个倒霉蛋因为火绳枪走火自己打死自己的猎奇故事，但使枪走火的手法只存在于乱步的主观臆想之中，并无实际论证的可能性，当然因为绝大多数的读者也无从论证所以也就轻易糊弄过去了。但情况在他的本格出道作『两分铜币』发表后完全发生了逆转，小说的核心诡计是用盲文写



作品是公认的经典所以才改编成动画，然而改编的方向又在全盘否定乱步作品的价值观。那么到底乱步的作品经典在哪里？而『乱步奇谭』的看点又在哪里呢？



乱步奇谭

不那么乱步的，过于乱步的

REVIEW OF RANPO KITAN

2015年是江户川乱步逝世五十周年，以此为契机一部名为『乱步奇谭 Game of Laplace』的动画怀着向乱步致敬的意味在于7月在noitaminA档播出了，制作公司是老牌动画公司STUDIO云雀旗下的一个独立工作室Lerche，主要STAFF成员则是我们非常熟悉的“岸诚二监督 × 上江洲诚脚本 × 森田和明人设”的三叉戟组合。动画舍弃了原作昭和时代的背景，改为2016年的近未来，因此在剧情、时代背景、角色设定等方面均作出了巨大颠覆。动画的9个单元标题都出自乱步的同名作品（对应关系见附表），但实际内容却有很大出入，而且剧情方面最大的变化是一改乱步以互不相关的短篇为主的写作风格，将所有单元串联成一个完整的故事，动画的副标题“Game of Laplace（拉普拉斯的游戏）”暗示了剧情的主线是一场以分析学、概率论为线索的科学竞赛。如果单纯是用现代科学手段来诠释上一个世代的经典推理小说，就有可能做成英剧『神探夏洛克』的模式，那么『乱步奇谭』会不会成为动画界的“夏洛克”呢？很可惜答案是否定的。尽管森田有意将明智小五郎的外形往卷福的形象上靠，无奈动画的布局和整体风格相去甚远，最终体现出的结果既没有科学的严谨性，也丧失了原作特有的昭和时代的妖异氛围，成了一部不伦不类的作品。但之所以会出现这样令人遗憾的结果，绝非制作组对乱步的作品研究不够深入，恰恰相反，正因为研究很深才会出现种种矛盾和困扰。应该说『乱步奇谭』一作既有不那么乱步的地方，也有过于乱步的方面。



▲解剖小剧场在动画中显得有些突兀，还常常因为过激而被电视台打码



▲从角色的气质到房间的布局，小五郎的设计显然有“借鉴”卷福的嫌疑

在笔者看来一面要摒弃昭和时代的背景，采用新的“容器”，一面又要恰到好处地改编乱步的作品，使新瓶中的“酒”也不至于让人一闻就知道是旧酒，岸诚二和上江洲诚所面临的难题至少有三：

其一是结构的松散。通过笔者的介绍可知乱步的创作以短篇为主，中长篇作品又以怪人二十面相和少年侦探团系列为主，后两个系列经作者本人之手已经结合在了一起，剩下的任务就是选择一些具有代表性的短篇，再进行适当的改编后融入到“怪人二十面相 × 少年侦探团”的体系中，『乱步奇谭』恰恰也是这么做的。当然其代价是短篇的改编幅度要远大于“怪人二十面相 × 少年侦探团”的大框架，最终变成了可以说是完全不同的东西，这些不那么乱步的改编对乱步的忠实读者而言必定会引起疑虑和不满。

其二是趣味性的不足。乱步的很多作品名为“奇妙小说”，但这只是针对昭和时代的大众读者而言的，放到现在来说莫说是奇妙，连有趣都算不上，这是因为读者的见识和审美早已不可同日而语。为了让动画变得有趣，制作组于是在猎奇和娱乐性方面加强了追求的力度。这与当年乱步追求的方向变得一致起来，所以



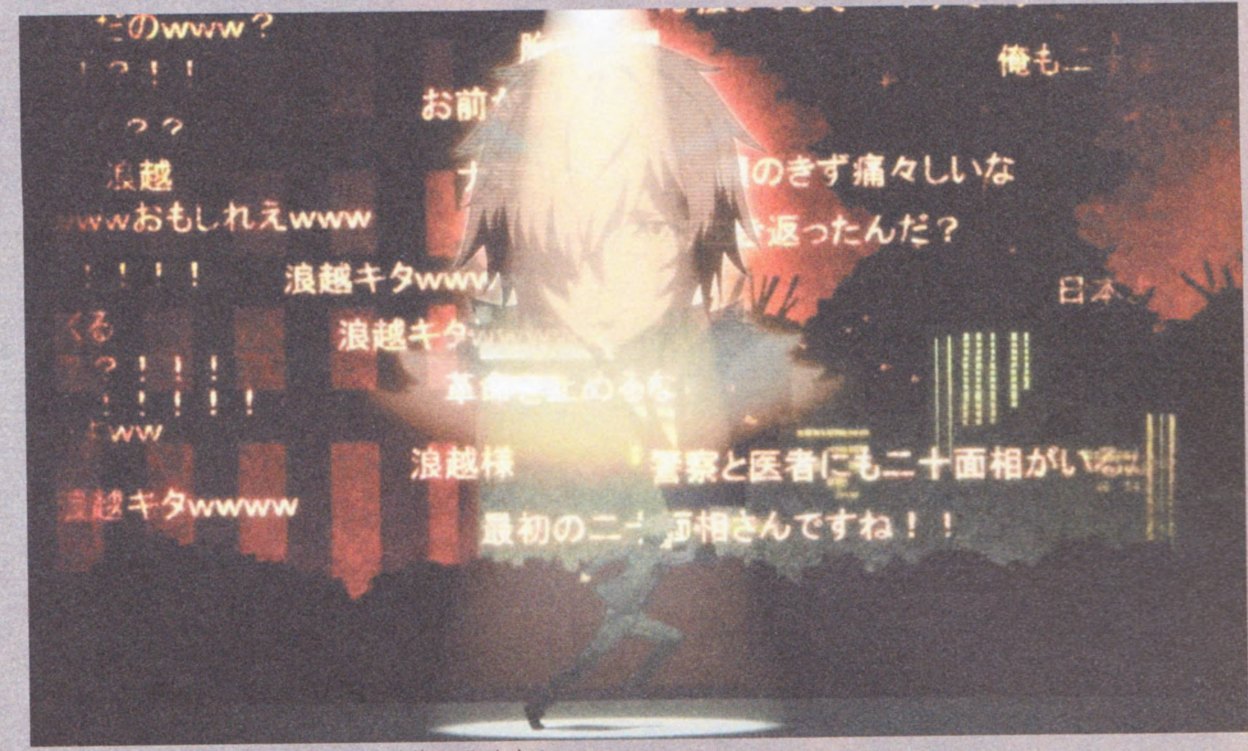
▲乱步笔下的小林少年原本就是个女装癖，这是因为乱步对变装一直情有独钟

笔者才说『乱步奇谭』某种程度上是过于乱步了。在岸诚二的指挥下，动画的演出团队试验了很多种手法，比如以颗粒和划痕感很强的胶片电影的效果营造复古感觉，将无关紧要的配角形象 Mob 化或牵线人偶化，搭建各种布景华丽道具精巧的脑内舞台，插入欢乐吵闹的解剖小剧场，用各种夸张的演出效果，血腥猎奇的犯罪现场，有时甚至不惜以黑蜥蜴不堪入目的官能场面来增强动画的娱乐性，或者靠赤裸裸的卖腐来讨好某些特殊群体的观众。以上种种手段固然都与乱步一脉相承，本质上并没有偏离乱步的路线，而且演出效果确实达到了不俗的品质，恐怕连新房昭之看了都会称赞连连。但笔者还是要说岸诚二监督显然是低估了观众的鉴赏水平，而且他本人很有可能是一个推理小说的门外汉。且不说他作为卖点的血腥猎奇因为电视台的规制措施而被打码，从而变得毫无意义。既然做的是打着“日本推理文学之父”旗号的动画，就算真实的乱步作品并不以推理见长（相反推理是乱步的软肋），那么在推理小说已经如此发达的现在，至少也要有直面困难的勇气，用推理的“直球”来决一胜负，而不是狡猾地躲闪，在猎奇和娱乐性上做文章。一部名义上是纪念推理之父乱步的完全没有推理成分的『乱步奇谭』，与同一季里起初压根没有把推理作为卖点最后却令人眼前一亮的『六花的勇者』撞在了一起，一边倒的口碑难道不是在让推理之父的脸上无光吗?

其三是价值观的矫正，也是最大的难题。乱步时代的日本跟现在的日本有着天壤之别，价值观体系的差异非常巨大，岸诚二面临的选择是，要么把乱步的价值观强加给观众，要么把现代的价值观强加给乱步，最终他选择了后者。

价值观的矫正从浅层次说是消除乱步价值观中大量的歧视性成分，对残障人士、社会弱势群体、女性、落后国家的外国人等人群乱步往往施以无差别的歧视，这在他的作品中随处可见。乱步的作品里女性只能是犯罪者而不可能是侦探，而到了『名侦探柯南』里少年侦探团里一下子多了灰原和步美两位美少女，这是因为作为现代人的青山刚昌不能对“女权”二字视而不见。为什么作为『乱步奇谭』第一主角的小林是个娘炮? 理由很简单，岸诚二既不敢随意变更堂堂少年侦探团团长的性别，却也不能无视青山的榜样，于是折中的结果就是个娘炮，好在原作里小林也是个女装癖者，没有偏离乱步的路线。在对待弱势群体时，原作里肆无忌惮的嘲讽也都偃旗息鼓，上江洲诚甚至反其道行之，让二十面相迅速抢占道德制高点，从一个劫富不济贫的毛贼摇身一变成了市民运动家、社会改造者，成了日本的“惩罚者”，11区的“V 字仇杀队”。也就是从价值观矫正的深层次说，『乱步奇谭』要从根本上颠覆乱步的价值观，亦即昭和时代前期民众的普遍价值观：忠君爱国、盲目自大。时代果真是变了，现在的日本人既不忠君也不爱国，享受着美国人赐予的民主和富强，骨子里还透着自卑感。观众做梦也想不到『乱步奇谭』的中心思想是呼吁大众关注校园霸凌和司法不公正现象，我们甚至有理由怀疑上江洲诚是不是因为看了『东京残响』和『声之形』而大受启发。不管怎么说，三观要正，乱步不乱步的先放一边再说吧。

表面上看，能否克服以上三方面的难题是『乱步奇谭』最终能不能拍出理想效果的决定性因素，动画不够好是因为制作组没有权衡好这种种的矛盾和困扰。不过笔者倒是觉得，在岸



▲岸诚二的演出手法相当时髦，弹幕就是其中之一

话数	标题	出处	中文译作
#1	人间椅子（前篇）	收录于江户川乱步全集 第 1 卷『天花板上的散步者』	收录于江户川乱步作品集 第 3 卷『人间椅子』
#2	人间椅子（后篇）		
#3	影男	收录于江户川乱步全集 第 18 卷『月亮与手套』	未收录
#4	怪人二十面相	收录于江户川乱步全集 第 10 卷『大暗室』	收录于江户川乱步作品集 第 11 卷『怪人二十面相』
#5	烟虫	收录于江户川乱步全集 第 3 卷『阴兽』	收录于江户川乱步作品集 第 3 卷『人间椅子』
#6	地狱风景	收录于江户川乱步全集 第 8 卷『目罗博士不可思议的犯罪』	收录于江户川乱步作品集 第 9 卷『黑蜥蜴』
#7	帕罗拉马岛奇谈（前篇）	收录于江户川乱步全集 第 2 卷『帕罗拉马岛奇谈』	收录于江户川乱步作品集 第 5 卷『帕罗拉马岛奇谈』
#8	帕罗拉马岛奇谈（后篇）		
#9	致命的错误	收录于江户川乱步全集 第 1 卷『天花板上的散步者』	收录于江户川乱步作品集 第 1 卷『两分铜币』
#10	变身愿望	收录于江户川乱步全集 第 27 卷『续・幻影城』	收录于江户川乱步作品集 第 13 卷『幻影城主』
#11	白日梦	收录于江户川乱步全集 第 1 卷『天花板上的散步者』	收录于江户川乱步作品集 第 1 卷『两分铜币』

注：部分译名参照新星出版社『江户川乱步作品集』的版本

诚二决定放弃原作昭和时代背景的那一刻，『乱步奇谭』是不是为了纪念江户川乱步而拍就已经完全无所谓了，拿出对待同人作品时的那种宽容不就好了吗?

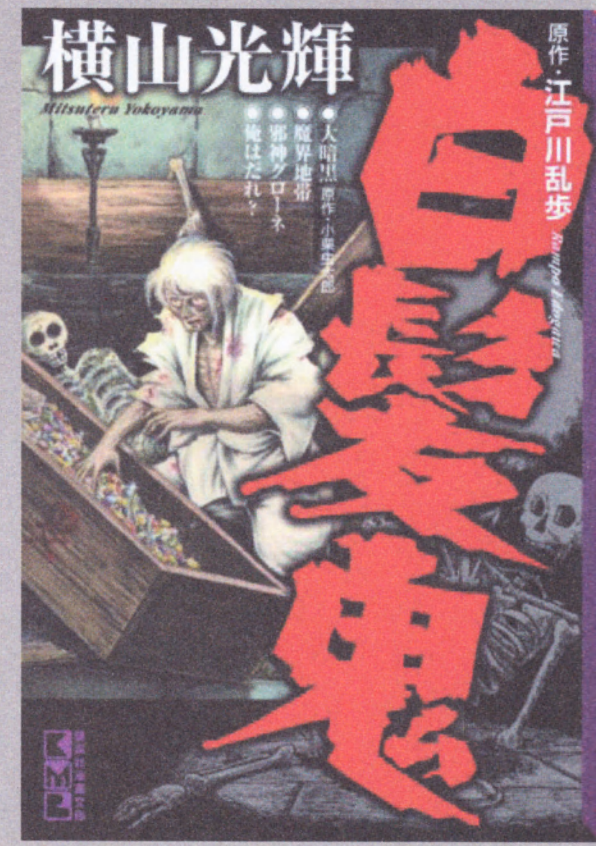
乱步乱谭

爱乱步，爱推理

LOVE RANPO, LOVE RATIOCINATION

把『乱步奇谭』跟『六花的勇者』放在一起作比较是有点不讲情面，虽然山形石雄也是笔者非常欣赏的一位天才型作家，可毕竟不是推理圈内人士。果然要聊乱步还是应该多聊些推理小说的话题，咳咳，也该到了笔者秀一下知识面的时候啦。

在漫画大国日本，乱步的作品早在他生前就已经多次被改编为漫画，其中尤以藤子不二雄改编的『怪人二十面相』和横山光辉笔下的『白发鬼』最为出名，两位名家的手笔自然是能与乱步的原作相映成辉的。不过相较于漫画改编的趋之若鹜，动画行业对乱步的作品一直反应不够积极，乃至于撇开『名侦探柯南』不谈，『乱步奇谭』竟是第一部本格改编的动画，于是乎就没有了任何横向比较的可能性了。独立于漫画和动画之外的二次元作品其实还有轻小说，最近就有一部把乱步和他的作品直接写进小说里的作品，这就是三上延撰写的『古书堂事件手帖』系列第4卷『栞子与两张面具』。三上延早年以恐怖惊悚小说家的姿态出道于电击文库，多年来作品颇丰。2011年转投MEDIA WORKS文库后以“日常之谜”题材的推理小说『古书堂事件手帖』系列刷新了读者对其的认识，三上凭借出道前在旧书店打工的经历，加之身为一个爱书人对书本知识的积累，运用其尚显生涩的推理技巧辅以同样生涩的恋爱桥段创作了『古书堂事件手帖』一书，很快博得了大量推理文学爱好者的青睐。因为推理小说读者大多也是爱书之人，以旧书店作为舞台，旧书本身作为线索的推理作品又凤毛麟角，三上延能脱颖而出也在情理之中。小说第4卷以乱步的作品为主线，一如既往地围绕着价值连城的旧书展开事件和推理，在小说中三上展示了其博大的知识量，从乱步的创作秘闻、乱步作品的出版轶事、乱步作品收藏的现状及作品价值等多个侧面补充了读者对江户川乱步的认知，小说中最后以乱步式的手法解开了最终谜题，可算得上是一篇货真价实的致敬之作。



▲横山光辉改编的漫画『白发鬼』


▲动画把加贺美警官塑造成了日本的“惩罚者”，而把“V字仇杀队”套用到了怪人二十面相身上，这些都是纯粹西方价值观的产物





▲三上延的『古书堂事件手帖』系列第4卷把乱步和他的作品写进了小说

现在的日本推理文坛毫无疑问是本格派的天下，能以变格大师乱步的方式来诠释本格推理手法的作品毕竟少之又少，那么我们不妨再换个角度，来聊聊本格推理小说里至今还多少保留着一点乱步色彩的领域——江户川乱步奖。

江户川乱步奖是目前唯一以乱步名字命名，并由乱步亲自创设，且奖金来自于乱步个人捐助的推理小说奖项，目前已经举办了61届。乱步奖专门颁给新人作家，被公认为推理文学界的“芥川奖”。乱步奖每年举办一次，征集对象为长篇推理小说，类别不限。荣获大奖的作者不仅能得到高达1000万日元的奖金，更有机会在竞争极其激烈的推理小说界一飞冲天。在历年的得奖者名单里可以找到陈舜臣、西村京太郎、森村诚一、栗本薰、高野和明、福井晴敏、



▲藤子不二雄改编的漫画『怪人二十面相』





东野圭吾、桐野夏生等大腕级作家的名字，乱步奖每年的竞争之激烈，甚至连当年的新本格派开山鼻祖岛田庄司和叙述性诡计大师折原一都只能屈居次席。不过乱步奖也存在着连续几年让同一位“新人”小说家入围，想尽办法要把大奖颁给此人力捧其走红的奇特现象，当年东野圭吾的获奖也是二年目。只是强求的结果往往并不理想，力捧的新人几年后归于沉寂的情况也比比皆是，尤其是最近十年里的乱步奖，还没有发掘出一个真正红得起来的新人作家。国内读者对于乱步奖的认识大多还停留在东野圭吾等少数几个一线大牌作家的层面上，其实在过去十几年时间里有多家出版社陆续付梓过一批乱步奖获奖小说的中文版，年代最早的有1957 年时的第三届获奖者仁木悦子的『只有猫知道』（这也是乱步奖的第一位个人获奖者）（新星出版社），最近的一部应该是药丸岳 2005 年的获奖作『天使之刃』（北岳文艺出版社），换言之国内对最近 10 年里的乱步奖得奖作还是空白一片的状态。



比乱步奖更权威，获奖作品质量也更高的是日本推理作家协会奖，上文中也提到过，乱步是该协会的实际创始人，所以这个奖项也与他有着一定的联系。从 1948 年开始的第 1 届至今已经举办了 68 届，最近几年的奖项设置有长篇与短篇连作、短篇、评论及其他三个部门，含金量最高的自然是长篇与短篇连作部门，国内出版界对协会奖获奖作的跟进远比乱步奖要积极，最新的中文版得奖作品是 2012 年的得主高野和明的『人类灭绝』（江苏凤凰文艺出版社）与同年短篇部门凑佳苗的『望乡』（漓江出版社）。如果正在阅读本文的你恰好是一个推理小说的入门级读者，因为观看了『乱步奇谭』而决定跳坑的话，笔者的建议是先从协会奖和乱步奖的获奖作品入手，同时也可以关注“这部推理小说真厉害！”、本屋大奖等评选出的年度十佳作品里的推理佳作，通常这类奖项的得奖作受到国内出版界的关注度较高。当然如果某部推理小说有幸荣膺直木奖的话，那么还请务必买来一读。▲


『学园孤岛』
深度解析
萌化外衣下的灾难生存
■文/浅色回忆 ■责编/白石 ■美编/塔里
Disaster survival story behind happy school life

2011 年，当『魔法少女小圆』以一场掉头大戏开始了人气飙升之旅。“三集定律”的定律也被日本动画公司纷纷学习，试图复制一个奇迹。在其后一段时间里，不少作品都会半巧合半刻意地在第三集安排高潮或是超展开来吸引观众的眼球。比如『未来日记』的第三话让雪辉在由乃家发现对剧情至关重要的尸体，把动画的看点从单纯的病娇转向更动人心魄的悬疑。『刀剑神域』的第三话则是月夜黑猫团的覆灭，突如其来的死亡成就了萦绕作品始终的心理阴影。『ALDNOAH ZERO』的第三话配合上泽野的反击神曲，曾一度让这部动画成为当季乃至当年最强作的有力候选人（当然，后来就原形毕露了）。就连公认的改编烂作『舰队collection』，好歹也让如月沉在了第三话，制造了热议话题。不过，随着时间的推移，无论是观众还是制作方都发现玄不救非，氪不改命才是真理，在第三话这个节点营造高潮的确可以拉动一部分人气，但和作品最终能否成功并没什么关系。倒头来烂作依旧烂，神作还是神。

不过就在“三集定律”已经退热，观众对神展开也具有了一定免疫力的今日。依旧有人选择偏向虎山行。只不过，这一次的爆点不是留到第三集，而是一上来就用类似叙述性诡计的手法涮了观众一把——貌似治愈日常卖萌作的七月番『学园孤岛』在第一集过半的时候风格 180 度大转弯，变成了丧尸题材的惊悚类作品，吓得萌豚们哀鸿遍野，同时也收获了暴涨的人气。相比开播前的乏人问津，播出后不到五天的时间里，『学园孤岛』便在 NICONICO 上突破了 100 万的播放数，刷新了 NICONICO 动画作品第一话破百万的最快纪录。漫画原作也一再脱销，虽说肯定比不上开创了一种模式的『魔法少女小圆』，但也是超级成功的当季黑马了。



而当我们惊讶之后，开始审视原作者海法纪光时，作品如此胆大妄为的做法也有了原因——这家伙，原来也是 Nitro+ 出身啊。

第一课：幕后，Nitro+ 的本歌取

behind the scenes

今天，对于死去来说，是个好日子。
今天，我独自一人。
这里黑暗。这里寒冷。这里悲凉。
这里没有你的身影。
但是。
因为夜色如此黑暗，才会思慕拂晓。
因为天气如此寒冷，才会思慕朝阳。
因为此刻如此悲凉，才会思慕你的身影。
祝愿你能迎来每一个清晨。
祝愿你能常有暖风吹拂。
祝愿你能得到所爱的温暖。
这里如此的寒冷，这里找寻不到你的身影。
所以。
这一定是一件好事。
今天，对于死去来说，是个好日子。

——追风者 收录于『尘骸魔京』追风者线

『学园孤岛』的原作者海法纪光，本身就是个颇为奇妙的男人。

从网上可以搜寻到的只言片语中，只能考察出这位作者出生于神奈川县，大学就读于相当天朝清华北大这一等级的庆应义塾大学。英语水平高超，还未毕业便因翻译上的才华被出版社相中，进而又延伸到游戏小说的领域。『罪恶装备』和『胧村正』的官方小说，『X 战警』

和『守望者』的官方翻译，以及 TM 的『魔法使之夜』英文版都是出自他之手。

而在 GALGAME 领域，他和 Nitro+ 的关系就比较奇妙了。2005 年，Nitro+ 推出了一部名为『尘骸魔京』的游戏。剧本是个陌生的名字——夜刀史朗。这部作品的背景宏大，讲述了人与人外生物（人狼，鱼人，吸血鬼）之间为了确保生存空间而产生的种种纠葛。故事共有三条剧情路线。难得的是这三条路线不仅完全不同，相互敌对，每条路线中的不同结局也差异甚大，有的结局甚至在剧本只展开 1/3 的时候就会出现。如果错以为这就是完结，不回头重走分歧选项，就会错过剩下 2/3 的剧情。同时作品的行文虽然比较直白，配上游戏特有的显示方式却屡屡能表现出细腻的诗歌感。在画面上，Nitro+ 主力画师 Ni θ 的水平自然也不用质疑。然而，即使有这么多的优点，却也抵不住作者那乱开的脑洞和因为档期不得已的删改。故事中很多



伏笔铺垫和设定写着写着就忘掉了或者重新调整了，结果到了 BOSS 战就只能随着心情来了。剧本整体上欠缺平衡最终导致『尘骸魔京』和那段时间里 Nitro+ 的其他作品一样，只收获了很一般的反响和成绩。

那么这个时候海法纪光又在哪里呢？海法纪光正在给『尘骸魔京』写小说版。小说版这件事本身并没有什么稀奇的，Nitro+ 的大多数作品都会顺手出个小说圈一下钱。不过，作者对于自己的作品往往都是充满了爱的。所以除了老虚比较懒，Nitro+ 的小说一般在请了执笔人的同时，原作者都会亲自掌控剧情，或者干脆自己上场。比如『斩魔大圣』的小说和『君与彼女与彼女之恋』的小说，钢屋和下仓**バイオ**就分别亲自写了一部分。夜刀史朗作为一个 Nitro+ 的新人，按理说没道理也不太可能把小说版完全甩手交给海法纪光。对此，他们的解释是——我们是有着十年交情的好基友。

在『尘骸魔京』小说的后记中，海法纪光曾这样形容夜刀史朗：“我和夜刀先生从国中开始就结下不解之缘，当时他似乎已经和位于千叶县夜刀浦市的老家脱离关系，据他本人指出，就是因为不想继承家业才决定继续升学的，因此国中及高中时期才得以和我成天沉浸在游戏里。”

而在夜刀史朗的笔下，海法纪光的形象则是：“和他相识是在我就读中学的时候，当时的他在班上是个十分醒目的人，经常做出完全无视现场气氛的发言，有兴趣的事物会热情参与讨论，没兴趣的事物则是理都不理。”

乍一看去，这两位的确是宛若蘑菇和武内那样的总角之交。然而细细想来，其中的蹊跷却不少。海法纪光是神奈川县人，夜刀史朗是千叶县人，虽说这两个地方距离不远，坐个电车两个小时也就到了，可好歹也是隔着一个东京湾。既然夜刀史朗号称和老家脱离关系，难道他是和动画里那些能拯救世界的日本中学生一样，从国中（初中）就离家独自一人生活了吗？并且继承家业和升学什么的，一般不是在高中毕业时才会做出选择么？到底是什么样的家业才要他在小学毕业后就面临选择啊。并且更重要的一点是——千叶县根本就没有夜刀浦市这么一个地方，这个地名看起来倒像是从千叶县的袖ケ浦市借用来的名字。这么一看，夜刀史朗的真实身份就值得存疑了。再加上『尘骸魔京』发售的那年，著名手办设计师和漫画家井上纯一（希有马屋，其实 2005 年的时候他还不著名，既没有画出『中国嫁日记』，也还没移居广东）曾在个人博客上指出夜刀史朗就是海法



纪光的笔名。虽说这只是孤证，井上纯一本人也没再对这个消息发布过什么言论。但考虑到夜刀在『尘骸魔京』后就销声匿迹，海法纪光却成了 Nitro+ 的人。不仅参与了不少 Nitro+ 游戏的小说版撰写，还在『翠星之加尔刚蒂亚』和『枪神斯托拉塔斯』中担任了编剧（虽然后者是个不折不扣的烂片，但竟然是双结局收尾，这种架构和『尘骸魔京』颇为相似）。再联系一下『学园孤岛』里丈枪由纪的 DID 症状。恐怕夜刀史朗这位传说中的好基友，倒有七八分可能是海法纪光在中二病时期自造出的人格形象，『尘骸魔京』的小说版后记也是一人分饰两角的恶作剧。只不过要想 100% 确定这一点，只能期待某天会有 Nitro+ 成员或是海法纪光亲口解谜了。

如果说『学园孤岛』的漫画原作只有一个海法纪光，Nitro+ 的风格还不算显著，那么动画版则展现了彻底的 Nitro+ 味道。且看负责分集编剧和演出的这一堆名字：海法纪光、东出佑一郎、樱井光、深见真、三轮清宗、小太刀右京、森瀨缭。其中海法纪光是原作者不用说。深见真从『心理测量者』开始便成了老虚的好基友。神奇东出和蒸汽朋克樱井光虽然都是单干，但和 Nitro+ 都有不浅的交情，更重要的是他们的核心风格和 Nitro+ 完全是一路的。三轮清宗、小太刀右京和森瀨缭这三位则是从漫画原作就开始参与进来的设定达人。前两位本职是游戏设定，也广泛活跃在漫画和轻小说领域，比如『进击的巨人』中不少背景和武器设定就出自他们之手，『出租魔法使』里的全套咒语和魔法设定都是他们提供。森瀨缭的特长则在人外方面，他写的『图解克苏鲁神话』算是克苏鲁神话的入门佳作。后来还给别人出点子弄出一本轻小说『咱家女仆不定形』，文仓十负责的插画是挺萌的，不过那设定完全就是克苏鲁神话里的修格斯嘛。

借用某日本动画业界人士的话说：“(『学园孤岛』在构成上）重要的是引用过去、开辟未来的‘本歌取’手法”。本歌取是和歌中的一种修辞手法。指取前人之歌，咏出新的一首，然后在尽量保留原意的同时再加入自己的新意。细数 Nitro+ 的作品，其大多数的剧情构成也的确是先给出一个看似常见的设定或情景，再合情合理地把它打碎，让玩家接触到作品的真正内核——通过颠覆观众对某一类型作品的固有印象来制造反差，达到冲击效果。『魔法少女小圆』选用的是魔法少女题材，『学园孤岛』则是把日常系和丧尸题材嫁接在了一起。

说起来简单，做起来难。从本歌取的解释也能看出。这种修辞的难点在于兼顾原有的意境和自己新加入的意境。放在动画里便是既要照顾好选定的类型作品原有的印象，又要营造好之后另一种题材气氛。只有做到这两点，才能在制造反差时真正冲击到观众。好在『学园孤岛』已经把上面那一堆 Nitro+ 气息浓郁又很奇妙的人凑在了一起。这帮人在营造气氛和算计读者上都有着各自的过人之处，其中海法纪光和森瀨缭还都是骨灰级克苏鲁爱好者。众所周知，克苏鲁神话的核心便是“未知的恐惧”啊。为了营造好日常治愈废萌作的假面具，制作方还特别请来了给『玉响』做过人设的饭冢晴子做动画的角色设定。由是，动画中所展现出的让人细思恐极的细节和气氛营造已然青出于蓝。对原作剧情进行的调整和删改也让剧本变得更适合动画这种载体。要说唯一的缺憾，也只是因为动画的容量有限，许多颇有深意和趣味的设定，只能靠观众自行去原作中挖掘了。



第二课：昨日，巡之丘学园背景设定略谈

story background setting

位居于七丘之上，
闪烁于天空的剑之圣者。
涡卷于朽那之川的，
是嘴吐毒息的九头大蛇。

七日七夜的征战，
从天而降的血泪。
深深刻划于大地，
万物畏惧火之痕。

七丘之上时光轮转，
圣者至今已成追忆。
我等残存圣之子，
供奉圣剑在心中。

心中蕴含无畏勇气，
巡之丘的子民们。

——『巡之丘学园高中校歌』
收录于『学园孤岛』第一卷附录

当半个设定控海法纪光和那三位骨灰设定控相遇在一起时，便代表『学园孤岛』的设定一定不是只为剧情服务的。毕竟，每个做设定的人都有一颗想要创世的心。

在『学园孤岛』中，最引人注目的无疑是那设施齐全，可以做到自给自足的逆天学校了。

按照漫画后记中所放出的设定资料。巡之丘学园中异于常理的主要有以下几点：



菜园

位于屋顶的菜园比我们想象的和动画表现出来的其实要大得多。在丧尸未爆发前，菜园中所产的蔬菜不仅可以供给园艺部和烹饪课程的日常使用，往往还能有剩余，这些剩余的蔬菜会打上学校的标签送去商店街贩卖。对于学园生活部来说，日常的新鲜蔬菜供应并不成问题。

净水设施

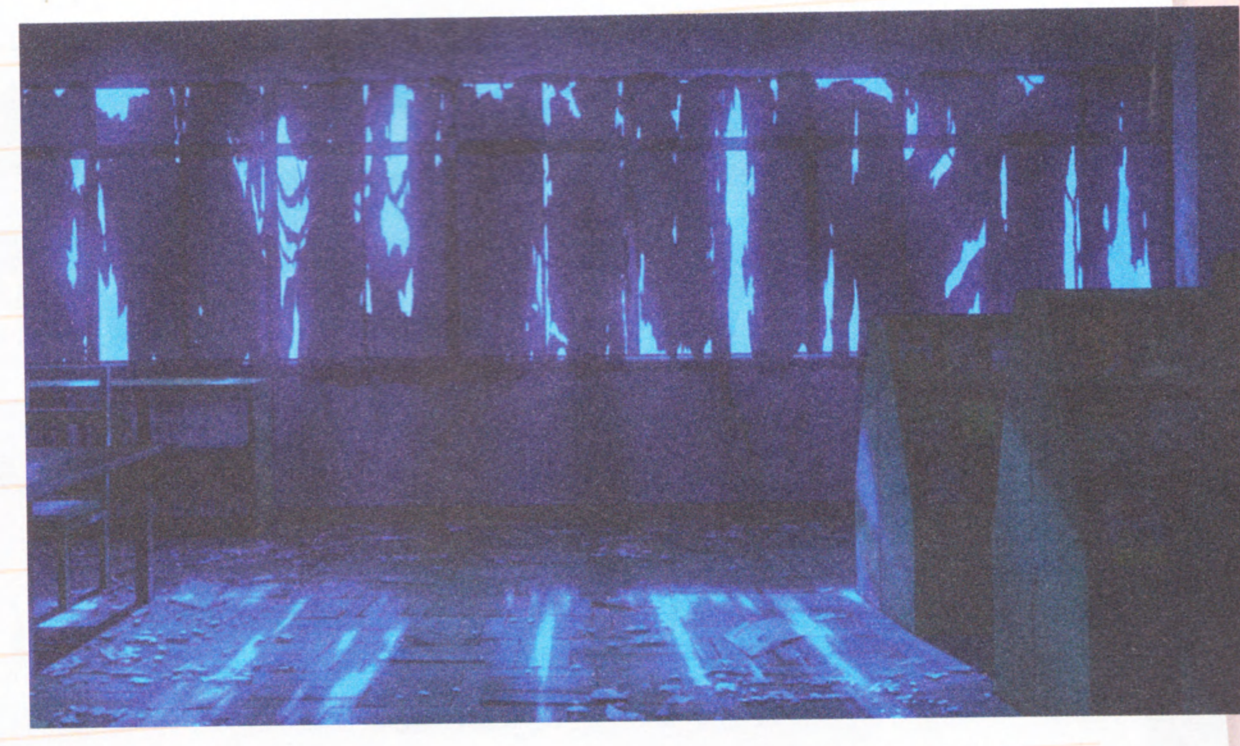
净水设施的水源有两处，分别是距离不远的河流与地下水渠。按照设定中表示学校可以作为临近地区的避难据点这一点考量。这个净水设施估计至少可以支持上百人的饮用水需求。剧情中主角们的洗澡问题主要受限于电力而不是水也从侧面佐证了这一点。另外净水设施的能源来自发电设施，所以当电力设施损坏，主角们也就必须“毕业”了。

电力设施

作为最重要的电力设施，学校不只是在屋顶上安装了太阳能电池板，在河流中还设置了相应的水力发电系统。在故事中没有提到后者可能是因为水力发电已经损坏或她们并不知道有这样的设备。这也导致学园生活部在用电上的确是比较紧张的。

储备仓库、外文教育、图书馆和课外讲座

把这四点放在一起是因为这几点明显都是给大灾难过后的后启示录时代预备的。位于地



下的储备仓库理论上拥有可以让十五人坚持一个月的物资。多达十几种的世界主要流通语言教室是为了方便与不同国籍的幸存者交流。图书馆的藏书有不少专业书籍是为了保存和传承珍贵的知识。课外讲座中最受欢迎的自然课程也在潜移默化地教导学生们一些野外生存的知识和技能（贝爷？）可以说目的性都十分明确。

通过以上几点，巡之丘学园的确如由纪所言，是个“应有尽有的国家”。根据漫画第三十话中提供的地图，我们可以确定巡之丘市的原型是日本的横滨市，主角的学校即在横滨市中区根岸台附近。在现实中的确有一所布局和巡之丘学园甚为相似的学校，只不过屋顶上是肯定没有太阳能电池板和菜园的（笑）。不过故事中的巡之丘显然不是横滨那样的大型都市。按照设定所言。1968 年，巡之丘的人口因为某件“令人痛心的惨案”一度减半，直到 1984 年才恢复。而巡之丘学园便在之后不久的 1987 年建立。至今已有二十几年的历史。值得注意的是，巡之丘的当地传说似乎还和西印度群岛的某些传说有着关联性，位于西印度的群岛的海地，正是如今丧尸文化的发源地。所以巡之丘学园里的超常规的设备显然便是为了预防“令人痛心的惨案”再度发生。并且其中又有名为兰德尔公司的企业是这些设施的直接建设方。



兰德尔公司主要出现于学园生活部偶然获得的『职员紧急避难手册』中。在这本手册中，不仅记载着学校地下一、二层的避难设施，还记录了一些有关病毒的信息。手册中记载的病毒一共有三种，分别以 α、β、Ω 命名。其中 α 的传染性强，传染途径多，致死率低。症状是发热和恶心。β 的症状则为呕吐、出血，致死率高，传染途径是单一血液传染，手册中还特意强调不要接近 β 的发病者。可见 β 很有可能就是作品中丧尸病毒的蓝本，并且融合了一部分 α 的特性。

正常人丧尸化的过程在动画中表现的并不多，主要还是要从细节更详细的漫画中找根据。在漫画中，美纪和圭在躲进百货大楼的小房间前，和百货大楼的幸存者一起在顶层呆过一段时间。这些幸存者因为其中的领袖被咬伤导致丧尸化而全灭。这位领袖是手掌被轻微咬伤，他隐瞒了自己的情况，结果在外表完全正常了数小时后的深夜病变，症状有呕吐，发热和出血。胡桃被慈姐咬伤手臂的程度严重的多，虽然动画里用各种回忆杀和多视角叙述拖了好几集，但故事中的时间流逝恐怕还不到一个小时。症状是发热，狂躁以及神志不清。综合考虑两者的差异，我们可以得出病毒的主要传播途径依旧是血液传播。丧尸化病变的程度和被咬伤的程度（病毒量）有着直接的关系。而太郎丸也能丧尸化说明病毒对哺乳动物应该都有效果。鸟类、爬行类和昆虫是否也会感染剧情中未体现。

除此之外，还有一种描述文字都被遮挡住的 Ω 病毒。这种病毒是代表由 α 与 β 综合而成的丧尸病毒还是别的什么新型病毒暂时还不得而知。不过手册的记载透露出兰德尔公司研究这些病毒显然是为了军用。所以才刻意区分开为消耗敌方人力物力（传染性强，致死率低）的 α 病毒和为了小范围定点杀伤（传染性弱，致死率高）的 β 病毒。联系巡之丘市的历史，1968 年的男土之夜恐怕就是自然环境下的一次病毒爆发，兰德尔公司被这些特异的病毒吸引而来，特地进入巡之丘市进行军用研究。



在手册的最后还有数个紧急联络地址，巡之丘学园便是其中之一。这说明兰德尔的确早有布局。但这次惨案恐怕也不是他们有意为之。因为在除去公司总部之外的五个联络地址中，巡之丘学园和大学还算完好，但考虑到漫画中染病的飞行员，航空基地、军队驻地和中央医院这三个据点大概都是凶多吉少，既然身为研究者自己都不能幸免，则很有可能是病毒变异后泄露，最终导致了本次惨案。

那么这次病毒的传播范围到底有多广呢。我们可以试着从作品中透露出的时间来分析。在漫画第三话里姐的家计簿上，我们可以看到她正在计算 10 月 5 日的支出情况。而在从百货大楼中救出美纪之后的一两天里，里姐登记的是 11 月 3 日的家计簿。另外由纪和美纪互相自我介绍的时候由纪是三年级，美纪是二年级。考虑到日本是 4 月升学，以及冬季校服的换装一般在 10 月。我们便可以把丧尸爆发的时间缩小到 4-9 月这个区间。再考虑到日本的暑假是 7 月 20 日——8 月 31 日。那么时间段就进一步缩小到 4-7 月或 9 月。那么如果丧尸爆发在暑假前。被困在百货大楼里的美纪就等于独自在那个小房间里据守了小半年的时间。但考虑到幸存者的丧尸化是在深夜突然爆发，以及美纪几乎没有出过门。那个小房间里提前有可供半年食用的食物储备显然是不现实的。所以笔者倾向于在 9 月开学后不久丧尸爆发。10 月之前慈姐为了保护学生被丧尸咬伤前往地下二层，并且未关闭安全门。这样也正好可以对上横滨雨水最多的 9 月，地下二层的积水应是雨水灌入。截止漫画最新的 39 话，在大学中新遇到的幸存者的服装已经接近冬季着装，说明时间有可能



到了12月。那么，在从9月－12月的三、四个月中，既没有政府或是救援的广播信号，也没有军队或是救援队的介入。说明丧尸波及的范围至少是整个日本本岛，甚至可能是整个世界。这样一来，学园生活部的处境也正好呼应了作品的标题——学园孤岛。

第三课：今时，攻心为上的学园生活社
keep human mind

时间的流逝不会停止。如果有一天，他们三个人能笑着离开学校的话，为此要我怎么样也没关系。让她们朝气蓬勃的离开这里，这就是我生存的意义。

我是佐仓慈。是私立巡之丘学园高校的语文老师。

——佐仓慈『部活动日志』
收录于『学园孤岛』第四卷附录

漂流到孤岛上的鲁滨逊最需要的是什么？不是食物，岛上的野生水果和山羊让他可以不怎么费力地吃个饱。不是文明，从商船上捞到的东西让他建起了一个并不逊于同时代乡间别墅的住所。他最需要的是一个同类，这也是为什么他要冒着生命危险从野人的手中救出星期三。尽管他们之间根本语言不通。人，毕竟是不能独自生活的。







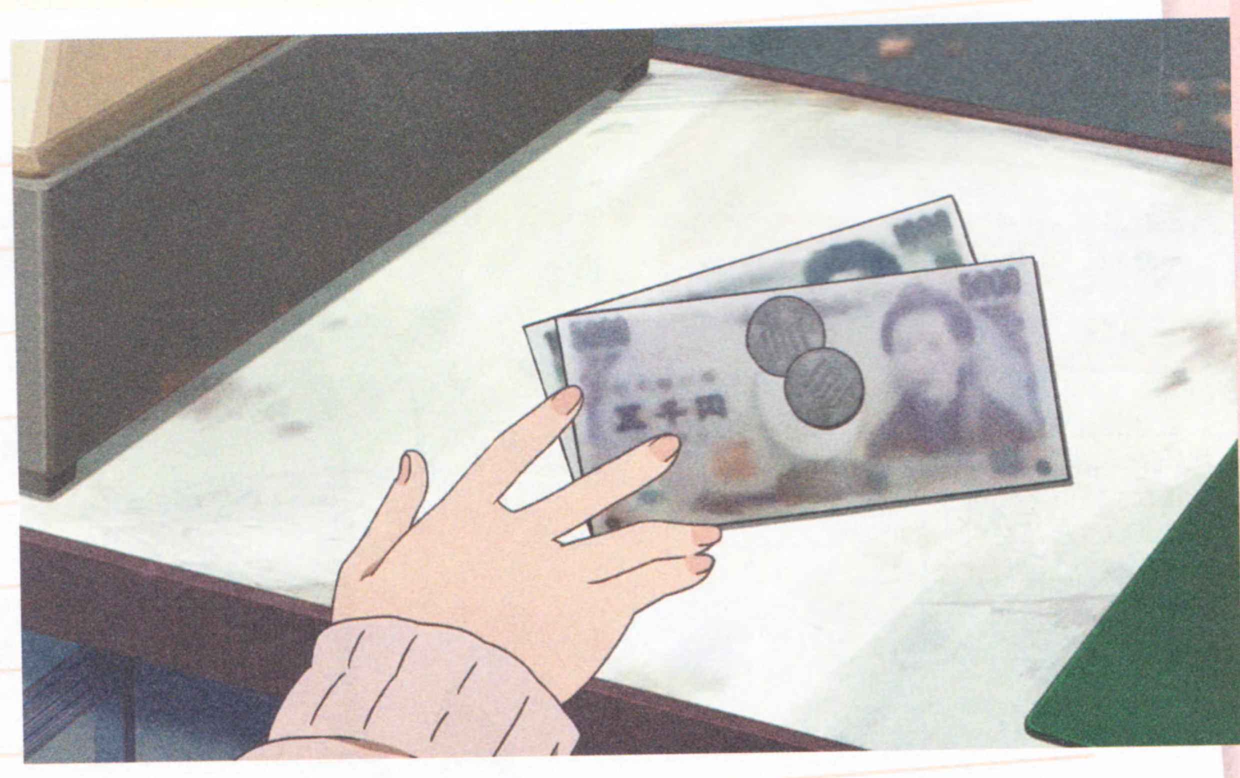
在初读『学园孤岛』时，笔者和美纪一样，都曾为丈枪由纪的行动感到困惑。毕竟这是个丧尸背景的故事。在这种故事里主角们往往只会嫌自己不够强，嫌据点不够安全。却从未有过像胡桃和里姐这种主动配合精神已经出问题的由纪玩社团游戏的情况。并且为了顺应由纪眼中的世界，她们前前后后还做了不少作死的事情。

但随着剧情的展开，笔者也和美纪一样，不得不承认由纪的“胡闹”有其必要性。因为学园生活部的处境还不如孤岛上的鲁滨逊，虽然她们的物质条件要比后者丰富的多，也有着拥有共同目标的同伴。但鲁滨逊至少还有回归文明世界的希望在。学园生活部的众人虽然谁也没说出口。可三个月既无救援也无官方消息，想必无论是自己的家人还是这个世界都已经彻底毁灭。在这种状态下，人是需要一个心灵寄托的。否则就会像圭一样，因为找不到生的意义，宁可出门面对丧尸也不愿困守孤城。由纪的存在恰恰为她们提供了这种寄托。野营也好，运动会也好，试胆大会也罢。就算一边陪着由纪玩一边收集物资。也会让胡桃和里姐觉得自己还未脱离学校生活，还是原来的那个自己。在日本的丧尸题材的ACG中，当主角去无人的店铺获取生活资料时，不少作品都会让主角把


カンパン

把正确钱数放在柜台上。这个看似毫无意义并且有点矫情的细节设计，并不只是日本人遵守规则的一个缩影。交钱这个动作，也象征着主角还在遵守灾难前的社会规则，潜意识里还对社会秩序的恢复抱有期望，还维持着灾难发生前的社会人的道德标准，并且自居灾难发生前的社会人身份。要知道，当人脱离了社会之后，道德便也没有存在的意义。威廉·戈尔丁的『蝇王』便描述了在这个过程中人性那令人遗憾却又合情合理的蜕变。

所以，由纪其实是在用不正常的行动维持着学园生活部表面上的希望，让众人不至于在日复一日的绝望中先行疯掉。这正是『学园孤岛』高明的地方，相比其他灾难系作品浓墨重彩地描绘生存的艰难，『学园孤岛』则把重点落在灾难之后的角色心理状态上，并且海法纪光还多用侧面描写的方式。相信无论是看过动画还是读过漫画的朋友都应该发现，整个学校和城市残破的程度完全不正常。就算是丧尸大爆发，也断没有整个校舍在短短数月内就破败到仿若多年无人居住，就算是曾大量清理过丧尸，







走廊里的玻璃也不至于连不踩凳子根本不可能够到的最上面都碎得很漂亮。对此，网络上流传的解释是“学校附近可能发生过爆炸震碎了玻璃”。但在笔者看来，玻璃和校舍破败的真正原因应该是作者在用场景来反衬角色的心情。一个例证便是当慈姐还未丧尸化前。尽管丧尸已经爆发，但办公室和教室都是窗明几净。说明这个时候的学园生活部的整体心态还是良好稳定的，还是相信着救援很快就能到来的。而当慈姐丧尸化后，整个校舍的风格就突然破败起来。象征着学园生活部的众人内心已然千疮百孔，只是靠着聊胜于无的修修补补（生活部教室窗户上弥合玻璃的胶带）和由纪那不自然的开朗（场景风格转变）来维持着暂不崩溃。这一手法也被运用到动画版的 OP 中。对比整部动画的 OP，不难发现 OP 的色调是从蓝色一直渐变成深红，黑板上慈姐的头像从某话开始就被擦掉，由纪的帽子上也出现了血迹。在潜移默化中传递给了观众恐惧和压抑的情绪。

回到角色，高中篇的主题还是在于圭的那句话：“只要活着就行了吗？”由纪的开朗终究只能当做安慰剂，而不能解决学园生活部的实际问题。被观众爱称为“胡一铲”的胡桃表面强悍，内心很累。在漫画中她曾经借着去百货大楼的机会回过一次自家。海法纪光并没有狗血的安排丧尸化的父母或者是尸体，只是让胡桃回到自己的房间，然后蜷缩在自己的床上一小会。等到出门时就又恢复成了那个威风凛凛的“胡一铲”。表面冷静的里姐其实很慌，作为学园生活部的主心骨，她必须表现出泰山崩于前而不乱的镇静。但私下里当她拿出镜子，却发现自己的表情早已崩坏。表面稳重的美纪其实很怕，她怕自己会再遭遇一次百货大楼里的情况，好不容易找到的安身之处分崩离析。

面对这些问题，海法纪光的文风毕竟还是继承了 Nitro+ 的现实主义风格。他并没有试图在高中篇就把“活着”这个极大的哲学命题进行深入探讨。对于慈姐，他已经让慈姐用行动践行了生命的意义。对于学园生活部，则安排了胡桃被咬的事件来了一场“患难见真情”，用危机逼迫各人做出内心的选择。结果胡桃有了可以分担压力的同伴，美纪为了保护容身之所鼓起勇气直面丧尸，由纪的退行和 DID 症状基本已经消失，只不过为了继续当大家的安慰剂，还把自己伪装成之前的状态。这个结果并不炫目，却足够真实，足以温暖人心。这也正是海

法纪光想达成的效果，毕竟从『尘骸魔京』开始，他就致力于描写意外相识的人们为了消除彼此的隔阂而努力奋斗的故事。

第四课：明天，当孤岛变成汪洋

leave the lonely island

在学校这样一个地方往返的几年时间里，有快乐的事情，也有痛苦的事情。

虽然如此，不过那里也有稳定的一面。那就是会决定你自己在众人中的位置。

从学校里走出去，也就是意味着失去了这种稳定，这种不安定的的状态虽然并不太好，但也并不完全是件坏事。

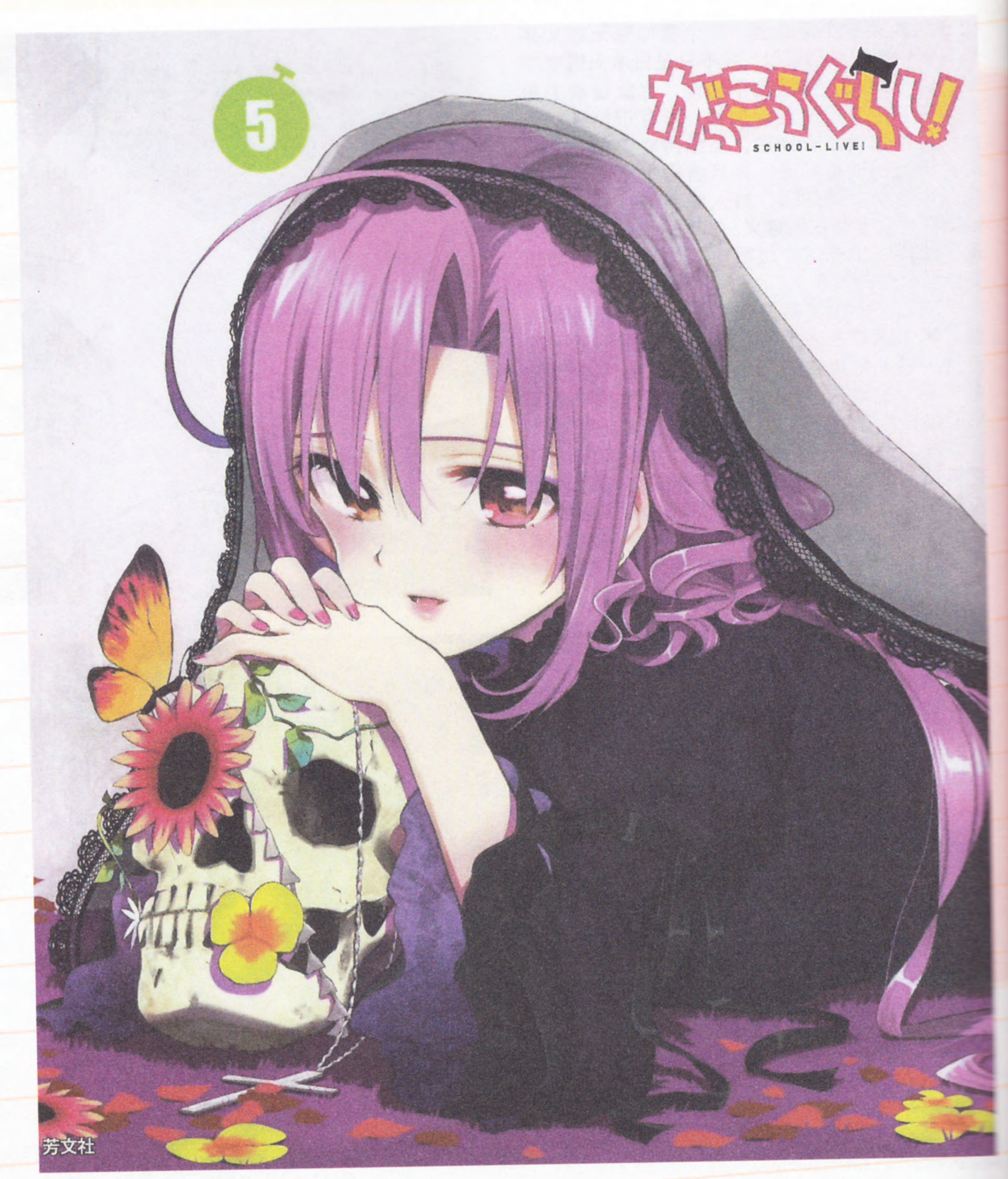
因为如果深信自己就是这样的人的话，也就亲手构筑了把自己困住的牢笼。

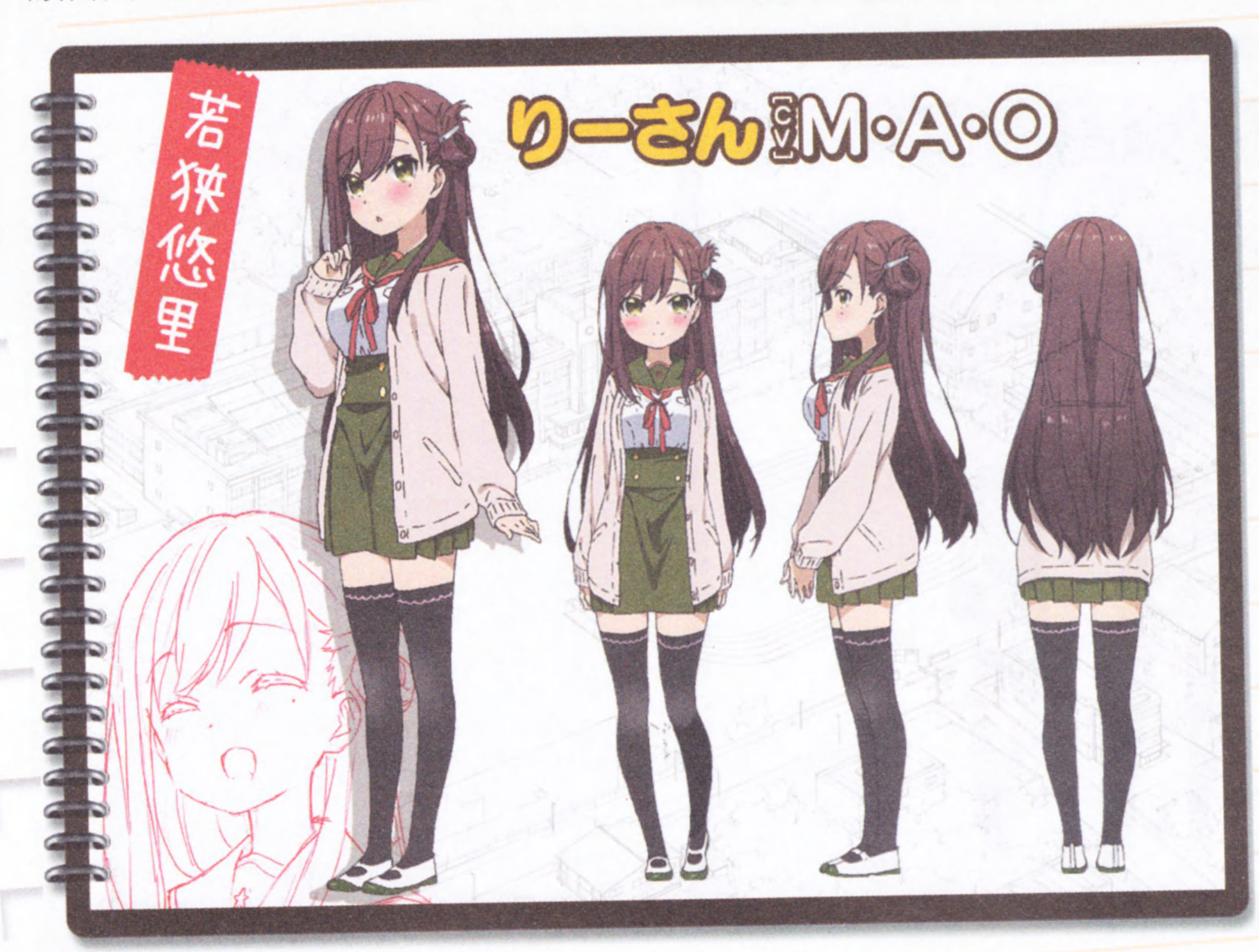
——海法纪光 收录于『学园孤岛』第六卷附录

以毕业为完结点的『学园孤岛』动画基本囊括了漫画前五卷的内容，正好截止于高中篇的结束。在漫画的后续剧情里，因为电力设施的损坏，学园生活部不得不选择撤离巡之丘学园，前往地图上标识的另一处紧急联络地址。这样一来，也就意味着她们相对安全的生活宣告结束，从孤岛航向大海，面临着更严峻的挑战。

在名为修学旅行的旅途中，高中篇里姐未解开的心结被进一步发酵。她在深夜独自一人进入被丧尸占据的房屋，从中拯救了一个名叫小留的女孩。然而综合种种证据，这个所谓的不会说话的小留，很可能只是里姐的妄想（和由纪差不多的症状），本体只是慈姐的小熊玩偶。

在丧尸类作品中，幸存者大规模合流剧情是最难处理的地方。因为没有智能的丧尸其实很弱的，唯一能对人类造成威胁的也就是众多的数量和被咬到就输了的恐惧。所以一般机智的作者都会极力避免让主角们获得杀伤力大&远程武器，因为把这些东西发给主角便是等于自毁长城。一个弓道社的社员只要有足够的时间，哪怕削竹为箭也能慢慢磨死校园里的活尸子，一个剑道社的社员穿上全套护具基本也可媲美网游中的MT了。前两年曾火了一把的『学园默示录』便死于作者对主角的武力丝毫不加节制。在丧尸爆发的初期不仅让主角组获得了热兵器，甚至还有军用吉普这种大杀器。于是在作品变成“丧尸无双”之后，人气逐渐低落乃至停更便也是再正常不过的事了。相比之下，花泽健吾的『请叫我英雄』和最近刚被同人GAL化的网络小说『末世孤雄』(在遍地丧尸的世界里只有我不被袭击)里虽然各自也都出现了火器，但前者用的是手动上弹的散弹枪，对付丧尸有着短暂却很要命的CD时间。后者则只有不消音的小手枪一把，这东西产生的噪音就足矣吸引来更多的麻烦了。况且这两部作品中的丧尸中已经有近似『生化危机』中追踪者程度的变异体。所以即使主角持有火器，所受到的生命威胁也不会小多少。海法纪光在『学园孤岛』中则把主角们的武力水平控制到了最低。真正的能称为战力的只有胡一铲和她的工兵铲。其他人在面对丧尸时大抵只能靠逃。不过这样一来『学园孤岛』的丧尸战斗力也堪称同类作品中最弱的存在，不仅一铲子就能被削掉脑袋，还会轻易地被乒乓球、警报器、冷



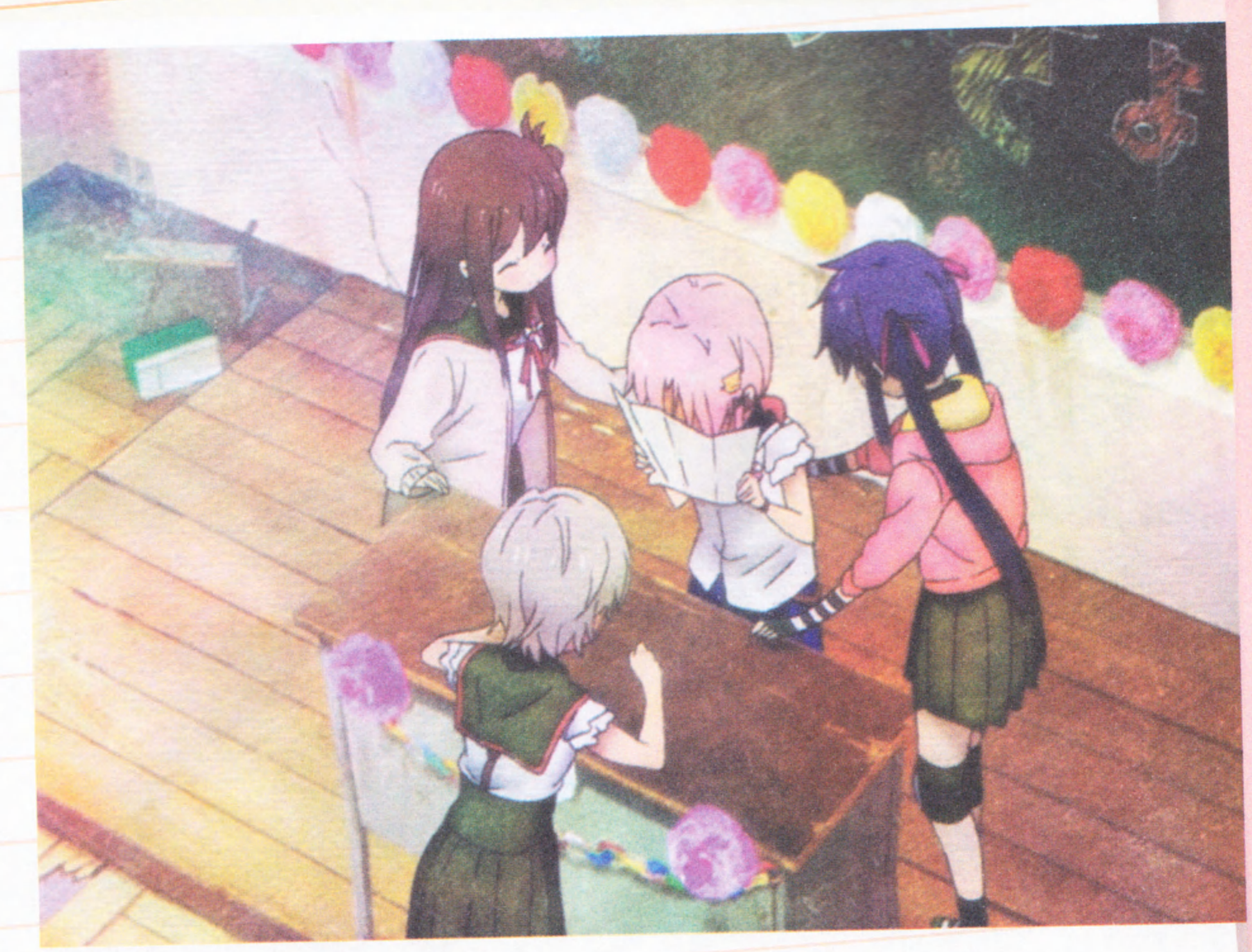


被放学铃声所吸引，哪怕眼前就有美味的食物。

于是，『学园孤岛』大学篇如何安排合流问题直接决定着这部作品的成败。海法纪光显然也知道这一点，给大学肯接纳他们的和平派安排的都是看起来就没啥战斗力的妹子。毕竟要是真有一队壮汉。只要做好防护手动，恐怕这三个月里都能清理半个城区了。只不过就算战力差，幸存者一多故事的恐惧感和紧张感也会相应下降。所以在丧尸类作品中，这种合流很难有理想的结果。不是因为内讧分崩离析就是因为有人感染导致团灭，然后剩下主角和亲友重新亡命天涯。另外既然大学篇是以另一处紧急避难地址为舞台。相信无论是剧情深度还是里面的问题都会有大幅度的展开。希望海法纪光老手下留情，少弄死几个妹子吧（笑）。

在剧情中，『学园孤岛』中的主角们还面临着一个另外的问题——对抗丧尸病毒的疫苗/血清不一定有用。参考漫画中飞行员因为没把握好注射针剂的时间而坠机，地下二层学校的领导绝望中上吊，广播员妹子即使持有充足的药品还是丧尸化等事例。我们可以判断出原有的药品恐怕很难根除体内的丧尸病毒，而是只能暂时性压制住身体中的病毒，随着时间的推移，病毒的抗药性也会增强。并且胡桃在大学篇中已经开始被丧尸无视了。这是不是说明她已经产生了这类作品中例行的基因变异，还需我们拭目以待。

相比原作，动画的最大改动在于给太郎丸这唯一的男主角延长了几倍的寿命。原本只是作为一个插曲，刚一出场就丧尸化了的太郎丸不仅贯穿动画始终，还成为了指引胡桃前往地下二层的线索和最终保护由纪进入广播室的护花使者。动画里把太郎丸丧尸化、胡桃被咬、丧尸闯入校舍躲雨这三件原本是独立的事件重叠在一起并作为高潮，比原作进步了不少。至少电力设备是因为丧尸损坏就比原作中直升机坠落后便莫名其妙的炸掉要合理的多。这也说明在原作漫画的创作中前期，海法纪光恐怕也没有太完善详细的整体架构。动画中删除掉飞行员的剧情不一定是塞不进来，也有可能是海法纪光自己觉得当初的设定没啥用。巡之丘学园那首意义不明的校歌大概也是同理。截止发稿日，『学园孤岛』虽然在网络上的热度很高，但 BD 预定数只是很一般的 3000，刚刚过了保本线。不过考虑到因为动画的推出导致漫画销量暴涨 10 倍。未来我们还是很有可能看到本作的第二季的。







结语
epilogue

在『学园孤岛』的世界里，既没有一夫当关的英雄，也没有运筹帷幄的谋士。丈枪由纪、惠飞须泽胡桃、若狭悠里、直树美纪还有曾经的佐仓慈。她们的学园生活部只是为了保存住已经逝去的日常的最后一点残片，并以此来鼓励自己勇敢向前。借用 Nitro+ 另一部作品的一句话："这并非英雄的故事，也并不需要立志成为英雄的人。"逆境中的相互扶持陪伴才是这部作品的主旋律。

这的确是谁也模仿不了的，只属于她们的学园生活。▲

超华丽女神 贝露丹蒂婚纱

■提供／E2046 ■责编／白石 ■美编／小萤

信息

贝露丹蒂婚纱 ORI
一般会员：RMB 315.75
VIP 会员：RMB 293.67 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 284.17 (10% OFF)
状况：预购中
产品编号：FG9310
系列：潮流
高度：28.50 cm
比例：1/6
http://www.e2046.com.cn/product2.php?products_id=23529

信息

贝露丹蒂婚纱（涂装完成品） Gathering
一般会员：RMB 956.94
VIP 会员：RMB 889.95 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 861.24 (10% OFF)
状况：预购中
预购结束日：2015 年 10 月 12 日
产品编号：PF9310
系列：潮流
高度：28.50 cm
部件数量：1 件
比例：1/6
http://www.e2046.com.cn/product2.php?products_id=23530





『我的女神』，又名『我的爱神』，或『幸运女神』，只听名字，就很容易知道这是一个关于女神和男主角幸福生活的故事。男主角森里萤一误打电话到了"幸运女神事务所"认识了女神贝露丹蒂，被问到有什么愿望时，萤一说希望像她一样的女神留在他身边，于是两人便开始了一同的生活。贝露丹蒂是一位很和蔼可亲的女神，无论在漫画还是动画中，都是一位婷婷玉立，绝非不修边幅的女神。

这次 E2046 ORI 为大家带来的就是这尊女神的手办！熟悉这部作品的话看到照片也许会想到官方选集的封面，本作以此造型为基础改良，效果相当有美感。作品中她的装束非常多，但这次与平常不大一样，并没有穿平日蓝白色的服装，而是换上了一套超华丽的银白色婚纱，是和萤一结婚了吗？（笑）长款的婚纱，加以蕾丝设计，再配上花朵的装饰，突显婚纱不同层次的时尚感。相信很多少女绝对很想穿上这套婚纱，就算做一天的新娘也必定终生难忘；男生看到一定会被迷上，说不定会设法抢婚。另外，开叉的婚纱露出修长的双腿，令整个造型看起来更有动感。赤裸裸的脚部还有多片白雪的羽毛包围着，好像在暗示着别忘了她还是像天使般的女神哦。手抱着的一束花，做工也非常精细，鲜艳的色彩为整个造型增添了不少活泼感。

这次 E2046 同时推出了 Gathering 和 GK 版本。如果不想自己去涂装，觉得这款颜色就是心目中最佳的话，那 Gathering 的涂装完成品就是你的选择，有专业人士亲自为你细心涂装每一个部份，绝对是一件值得收藏的艺术品。如果你是 GK 爱好者，那当然要亲自创造女神了，她的命运在你手中，完成以后绝对会感到满足，女神就永远属于你！

另外请大家注意，现在的 Gathering 款式都会设有预购时限，通常为一个月左右，如果大家有兴趣的话，千万不要错过这个机会，结束预购后也不会再涂装了。所以也请大家密切留意我们的最新产品消息，可以在帐户里选择订阅我们的专讯，或者到网站主页查看最新宣传图片，更可以关注我们的微博，以免错失良机。

不修边幅的傲娇大小姐英梨梨

信息

泽村史宾瑟英梨梨 (PVC)
一般会员：RMB 662.16
VIP 会员：RMB 615.79 (7% OFF)
至尊 VIP 会员：RMB 595.98 (10% OFF)
状况：预购中
预计推出日期：2016 年 04 月
预购结束日：2015 年 10 月 02 日
产品编号：PV5710
系列：不起眼女主角培育法
日文名称：澤村 スペンサー 英梨々 (PVC)
高度：12.50 cm
部件数量：1 件
比例：1/7
制造商：Good Smile
http://www.e2046.com/product/23703/







『不起眼的女主角培育法』是近年的人气轻小说，于今年一月开始播放动画，现已决定制作第二季。故事讲述了主人公为了把一名不起眼的少女培养成体面的女主角，制作同人游戏而寻找合适的合作者，将几位形形色色的女孩聚集在了一起。

虽然动画的第二季还没有推出，但作品的热潮并没有减退。这款英梨梨的手办实在很打动人心。英梨梨平时的感觉更像大小姐，但这款的造型更多地带着害羞的感觉，甜美的眼神，楚楚可怜的样子令人好想去保护她。

除了到位的表情，值得一说的还有英梨梨的打扮和坐姿。结合英梨梨外表光鲜高贵，但实际上不修边幅的个性，手办的配套场景部件也试图表现出这一点，鞋子、衣服和箱子，只要随便放在她周围，就能看出其实她是个有点随便的女孩子，不过女孩子有点坏坏的感觉才更加可爱～利用道具去营造效果的设计很有趣，其实有点好奇纸箱是不是真的用纸去做的（笑）。

坐姿也是造型上的一大亮点。双手拉扯着袜子，右脚提起来呈三角形，隐约看到一些又看不到一些的那种性感，才是令人爱不释手的所在。

另外，绿色的外套是可以脱的，着脱前后的对比非常明显，除去外套后的造型相比肩披外套时更显庄重，多了些不可侵犯的神圣领域的气质。无论是不是英梨梨党，买一只放在书桌上，心情也会变很开心。

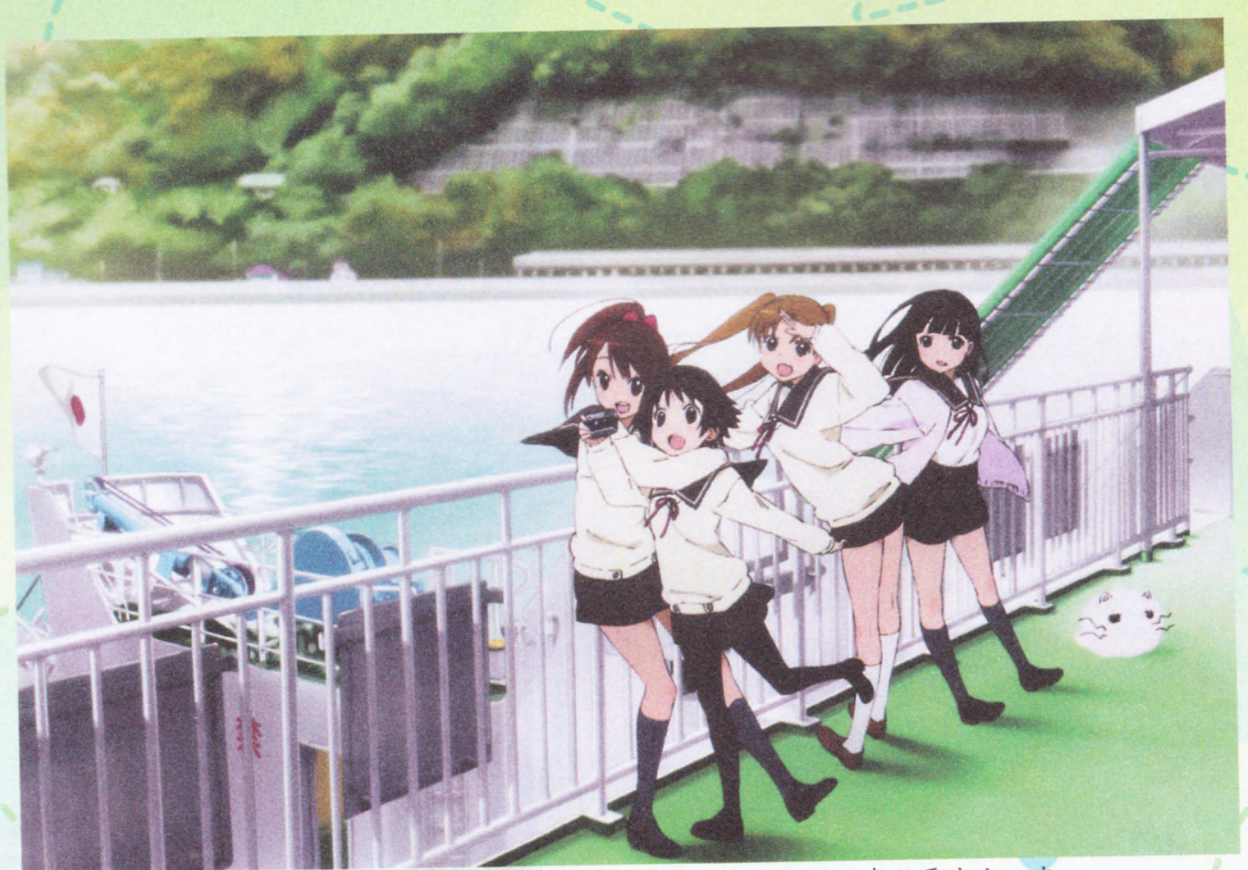


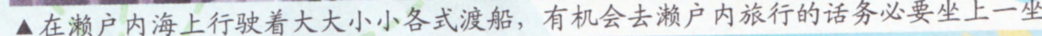
濑户内的海风吹来的是
温暖人心的百合味
『玉响』动画四季总力巡礼专题
上
The Anime Tour of Tamayura
■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/塔里

How the dream work was made

"造梦大作"是怎样炼成的?

佐藤顺一，日本著名动画监督，出身于东映动画，90年代时作为『美少女战士』系列的监督之一而名声大噪，是东映黄金时代的台柱。佐藤的代表作在『美少女战士』之后继续不断涌现，『小魔女哆来咪』、『卡莱多之星』、『KERORO军曹』、『水星领航员』等等，其中大部分都是在他离开东映以后执导的，尤其是『水星领航员』系列，继『美少女战士』后将佐藤的事业推向了又一个高潮。经常看佐藤作品的人不难发现，他是一位擅长以少女视角为出发点，风格深受女性观众喜爱的监督，无论是早年的变身魔法少女动画，还是后来的治愈系动画，都把女性锁定为主力观众群。当然，随着萌系动画的大行其道，观众性别的界限变得越来越模糊，宅男不知不觉间成为消费魔法少女动画和治愈系动画的新的主力人群。动画业界遵循观众的口味进行调整，而代表业界主流的一批监督纷纷开始转型。佐藤顺一在『卡莱多之星』后一度很热衷于拍摄OVA动画，后来养成了先以低风险的OVA试水市场反响，再决定是否投拍TV动画的习惯，尤其是在对待由他亲自创作的原创动画时，这种手法屡试不爽。最早诞生于2010年的原创动画『玉响』可以说是佐藤最近5年来创作的重心，也是他继『水星领航员』后最重要的一部作品。『玉响』2010年时最先以4话OVA的形式登场，佐藤一人包揽了原作、监督、系列构成、脚本、分镜和音响监督这六大项工作，除了其不擅长的作画，几乎可以说凭一己之力打造了半部动画。不等充分消化市场反响，佐藤就带领TYO动画公司于翌年的秋季档推出了经过改编扩充的『玉响～春夏秋冬～』TV动画版第一季，全13话完结后又在2013年7月档播出了同样篇幅的第二季『玉响～更进一步～』。第二季完结的一年后，在一次线下活动中制作方透露了还将制作最新完结篇的消息，这个佐藤计划中的完结篇就是今年4月陆续放映的4话剧场版连作『玉响～毕业写真～』。至此，这部历时5年多，总篇幅





▲在濑户内海上行驶着大大小小各式渡船，有机会去濑户内旅行的话务必要坐上一坐





▲动画海报上的竹原市街景

▲图片背景中的吴线是日本有名的海岸观光铁道线，很多人到广岛旅行时特意留出时间搭上吴线的慢车一路悠闲地欣赏濑户内海的美景

达34话的原创动画就将画上圆满的句点，而佐藤近期的目标则极有可能是重开『水星领航员』的新动画系列。

因为接在『水星领航员』之后出现，『玉响』一开始就带有过渡的色彩，而且很多方面也借鉴了『水星领航员』的风格，是一部典型的佐藤式的治愈系动画。『玉响』给观众的第一印象就是“慢”，动画缓慢的节奏甚至与有“催眠动画”之称的『水星领航员』相比也是有过之而无不及，已然进化为“造梦动画”。佐藤显然是吸收了近几年大热的空气系百合动画的拍摄手法，只赋予了『玉响』一条简单而又模糊的剧情主线——主人公泽渡枫举家搬回父亲的故乡，濑户内海边的小城竹原市，在这里重逢儿时的伙伴，也交到了很多新朋（hou）友（gong），在温馨的气氛中品尝生活的真谛，快乐地度过每一天。整部动画中，包括从未露过正脸的泽渡爸爸在内，只有极少数的几个男性角色，也是一部女性角色占压倒性优势的百合萌剧，这点当然也与『水星领航员』以及佐藤以往的绝大部分作品如出一辙。此外『玉响』系列还有两个显著的特点就是极其注重配乐的使用和实地取景。威尼斯悠扬的船歌曾令『水星领航员』增色不少，也捧红了牧野由依和ROUND TABLE feat. Nino，歌曲和配乐一直是佐藤的制胜法宝之一，『玉响』的配乐由老牌音乐人中岛信幸操刀，着





重体现小城生活悠闲、平和、温馨的感觉，主题曲也基本上由坂本真绫和中岛爱包办，并穿插有大量角色歌作为插曲，既不失大牌的号召力，也充分利用到声优的人气。当清淡素雅的动画画面、缓慢平和的演出节奏、和风细雨的角色对白、温馨治愈的配乐曲调几方面相互叠加作用时，很难不让观众产生一种舒服得想睡觉的感觉。从治愈系的角度来说，能这么容易就把身心疲惫的观众哄睡着也是一种成就，不过能坚持住不睡着把整个系列都看完的观众想必数量也不会很多吧……

Five holy place of anime tour

重返圣地巡礼的“五大圣地”

去年曾有日本ACG媒体撰文介绍日本动漫圣地巡礼的事业，并首次提出了“五大圣地”的概念。“五大圣地”分别为琦玉县久喜市的鹫宫神社（『幸运星』圣地）、长野县大町市的木崎湖（『拜托了！老师』圣地）、滋贺县犬上郡丰乡町的丰乡小学（『轻音少女』圣地）、富山县南砺市城端町（『真实之泪』圣地）、以及广岛县尾道市（『神中』圣地）。对于以上这五大圣地，需要有至少十年的宅龄，对日本动漫圣地巡礼的历史有一定的了解，并对日本的地理环境和旅游有一些基本概念的人才不会感到陌生。其中木崎湖可以说是元祖级的圣地，历史最为悠久，其次就是尾道市，而最“年轻”的圣地丰乡小学也已经有6年的历史（2009年-2015年），近年来涌现出的一大批新圣地并没有被这篇报道关注到，这其中当然也有一定的道理，老的圣地早已名声在外，而且各种配套设施较为齐全，巡礼体验较佳。比如环境宜人的木崎湖在很多年以前就已经有志愿者自发组织巡逻队保护湖区的环境。鹫宫神社作为一个多年来经久不衰的圣地每年都要迎接几十万人次的新年初诣客，在地域振兴部门的协调下巡礼活动进行得井井有条，与当地居民之间相安无事。丰乡小学的保护工作就更了不起了，目前旧校舍的维护经费基本上依赖巡礼者们的消费和捐助，大家怀着共同守护圣地的心情进行巡礼活动，把圣地巡礼的精神发挥到了极致。相比之下很多新圣地的知名度普遍还不高，像笔者这样一直关注圣地巡礼前沿动态的人毕竟是少数。不过即便是日媒列举出的这“五大圣地”里也有知名度偏低的地方，这就是广岛县的尾道市。

尾道市在老一代日本人里其实很有知名度，因为著名电影监督小津安二郎的名作『东京物语』、大林宣彦的“尾道三部曲”都是在这里取景拍摄的。然而广岛县毕竟位于远离政治和经济中心的中国地区，除了航运和渔业，以尾道市为代表的广岛县濒临濑户内海的众多小城市就只有大力发展旅游业来振兴当地的经济。广岛县的旅游资源整体而言还是颇为强大的，既有名列世界文化遗产的广岛原爆遗址和宫岛（严岛神社），也有作为四大镇守府之一而受到舰娘



▲动画第一季海报中的场景

厨们追捧的军港吴市。最近几年越来越多的动画也开始注意到广岛的观光资源，纷纷把取景地放到了濑户内海一带，其中最具代表性的就是『神中』、『玉响』和『桃子的来信』这三部，而且三部作品的取景地还有重叠，『神中』和『玉响』里都有尾道市，『玉响』和『桃子的来信』则都取景了竹原市。『神中』当年在取景的深度上做出了表率，把尾道市打造成了“五大圣地”之一，但从取景地的广度上说，『玉响』显然更胜一筹，从尾道市到三原市、竹原市、吴市，一路向西，把濑户内海广岛段的美景尽数收入囊中，剧中还赴远在神奈川县的横须贺市取景，不经意间把两大镇守府联系在了一起，这也是本作圣地巡礼的一个奇妙之处。『玉响』另一个奇妙之处在于动画的主题之一是通过摄影来发现生活中的“真善美”，既然动画中的很多角色都是摄影迷，那么镜头中捕捉到的景致一定有其特别之处，而佐藤监督的任务就是通过动画画面把这些特别的景致不打折扣地传递给观众，所以本作的取景不仅异常深度和密集，而且常常会让观众体验到一些奇特的风景，也就是所谓“镜头里的镜头里的世界”。



Welcome to takehara

一路向西，欢迎回到竹原！

尾道、三原、竹原是三个从东至西相互接壤的城市，『玉响』的根据地在竹原，同时也向东向西进入接邻的城市取景，涉及的主要取景地其实散布在5个城市里多达十几处，笔者尝试从动画播出的顺利来进行介绍，首先登场的就是在设定中作为泽渡枫父亲故乡的竹原市。

竹原市位于广岛县濑户内海海岸线的正中位置，江户时代因制盐业而逐步繁荣起来，在江户末期竹原盐的市场占有率一度高达8成，拥有巨大财富的盐商聚居于此，大兴土木建造富丽堂皇的宅邸，形成了现在的历史街区，使竹原有“安芸的小京都”之称，竹原历史上没有经历过战火，所以这些老建筑一直被完好无损地保存至今。竹原市现有人口2.6万多人，是一座典型的袖珍小城，旅游是当地的支柱产业之一，历史街区和10月至11月间的“憧憬之路”竹灯展是当地观光的两大招牌，这些都在『玉响』动画中有过充分的体现。小城竹原说大不大，但“五脏俱全”，食住行玩都不含糊。市区北面背靠454米的朝日山，在山顶的观景平台可以将整个竹原市及其面向的濑户内海的美景尽收眼底。市区内的历史街区规划整齐，已开辟为一个完整的旅游区，景区内主要是森川、笠井、松阪、赖等几家当家的豪商、文人或政客的旧官邸。此外也有西方寺、照莲寺、胡堂、长生寺、楠神社、礒宫八幡神社等大大小小的宗教场所可供参拜游览。再加上能体现出竹原市文化氛围的一批资料馆和美术馆，串联起了竹原市内的观光路线。

面积不大的竹原市分新老两个城区，中间被一条细细的田浦川隔开，老城区在东岸。河上最大的一座桥叫新港桥，在动画里出现过多次，在这座桥的北面有一座小桥，桥西岸不远处的十字路口街边伫立着一座外观十分破旧、看上去摇摇欲坠的老房子，正面招牌上写着“日之丸写真馆”六个大字，这里也是动画里的一



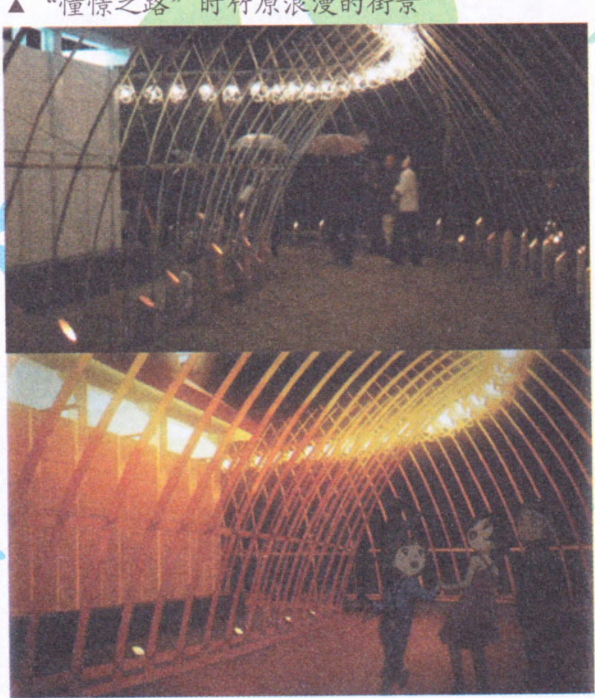
▲“憧憬之路”时竹原浪漫的街景



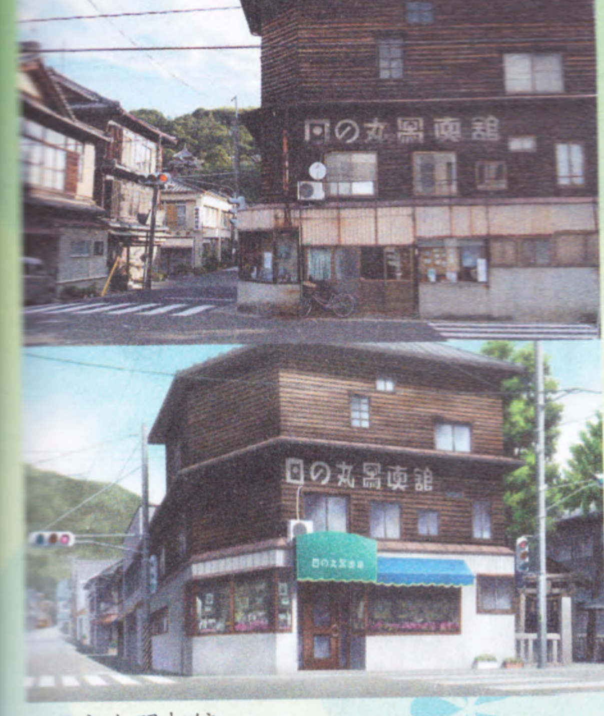
▲新港桥，日之丸照相馆就在附近



▲旅游纪念品商店“梅谷”门前



▲“憧憬之路”时搭建的竹灯走廊



▲日之丸照相馆

个重要场景。泽渡枫父亲的摄影名作就存放在这家照相馆的橱窗内，小枫本人也经常到这家店里冲洗用她心爱的罗莱 35S 拍出来的照片，并向店主请教摄影知识。顺着日之丸写真馆的反方向往东过桥后就进入竹原市本町，也就是历史街道的所在地。江户时代的盐商们在田浦川边修建有码头，船只从这里装载了盐、酱油、酒等商品顺流而下驶入濑户内海，而靠贸易积累下财富的豪商们就纷纷在岸边修建宅邸，久而久之形成了现在竹原市历史街区的风貌。老街上的布局和建筑风格与京都的民居很像，青瓦、灰墙、格子门，是典型的江户木结构建筑风格，故也有小京都之称。在这条老街区上很多街角、小巷、寺院、旧宅邸都成了动画里的背景，随便走走也能拍到动画里的角度。下面就随便列举几处比较有名的建筑物。比如有位于本町三丁目修景广场内的怀抱地藏神龛，动画 OVA 第 4 话和第一季第 5 话三次千寻来访时都出现过，据说只要在内心许愿，然后抱一抱这尊地藏石像愿望就能实现，因为石像很灵验，在神龛里放置有信徒的留言簿，竹达彩奈也曾在上面留言。还有镇守于老街中心街道尽头的胡堂，在第一季的 OP 里就有镜头，因为位置特殊在本町大道上一眼就能望到，胡堂别名惠比须社，是一座有 300 多年历史的小神社，供奉商业之神惠比寿，是盐商们的庇护神。由南向北游览的话，沿着本町三丁目的主街道，一路上会经过旧笠井邸、松阪邸、竹鹤酒造、春风馆、竹原市历史民俗资料馆、赖惟清旧居，最后抵达老街尽头的胡堂和照莲寺。这些建筑大都是过去盐商的宅邸，现在作为景点对公众开放。动画中主人公的 4 位少女曾在旧笠井馆内举办了"我们的展"，这栋老建筑旧时属于盐商笠井家，平时作为展示女儿节人偶的场所对外开放。



▲怀抱地藏



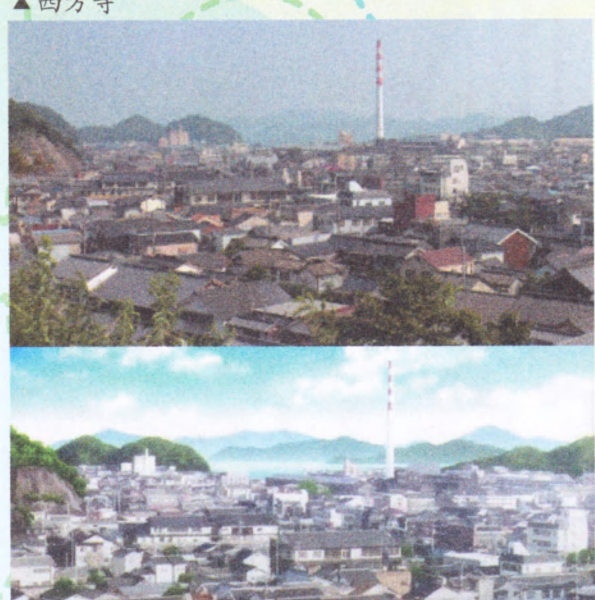
▲第二季 OP 中出现的胡堂的镜头

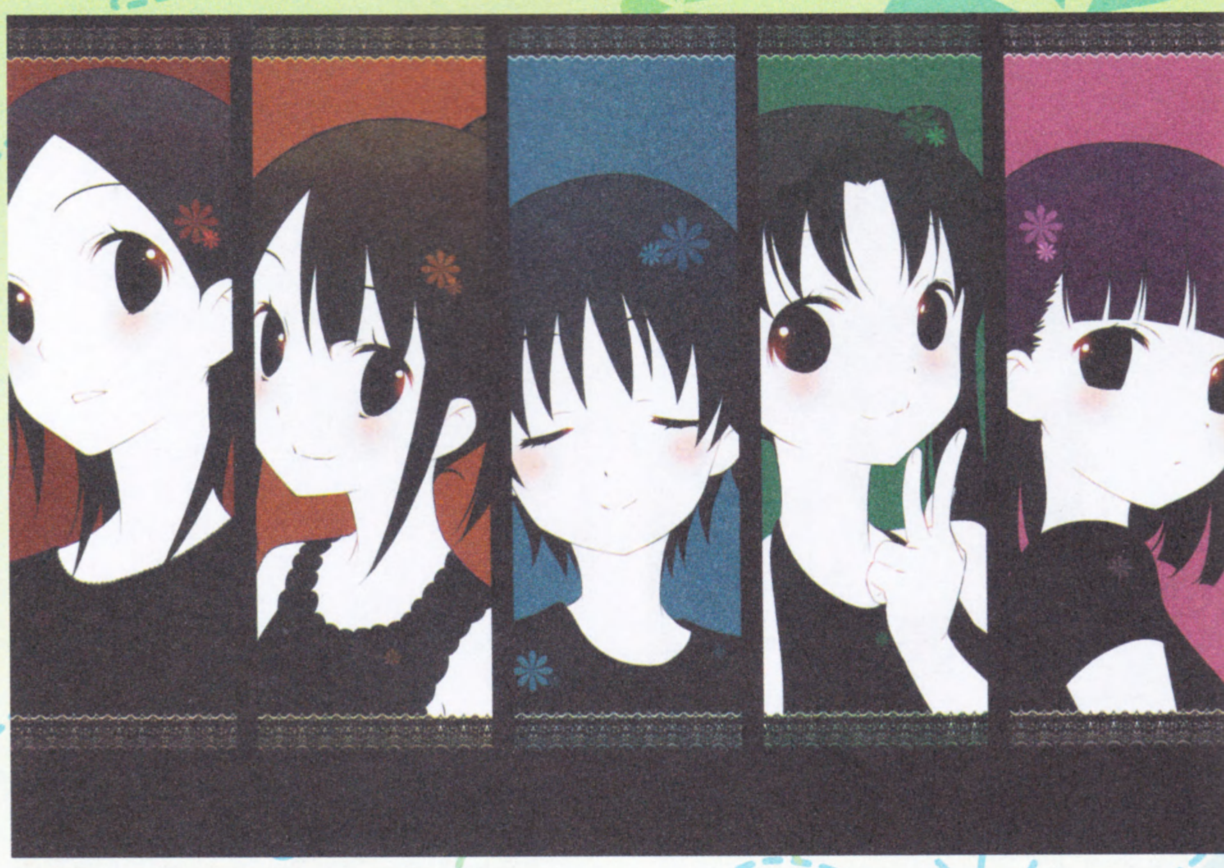


▲竹原举办女儿节雏人偶巡礼活动时的场景和宣传海报



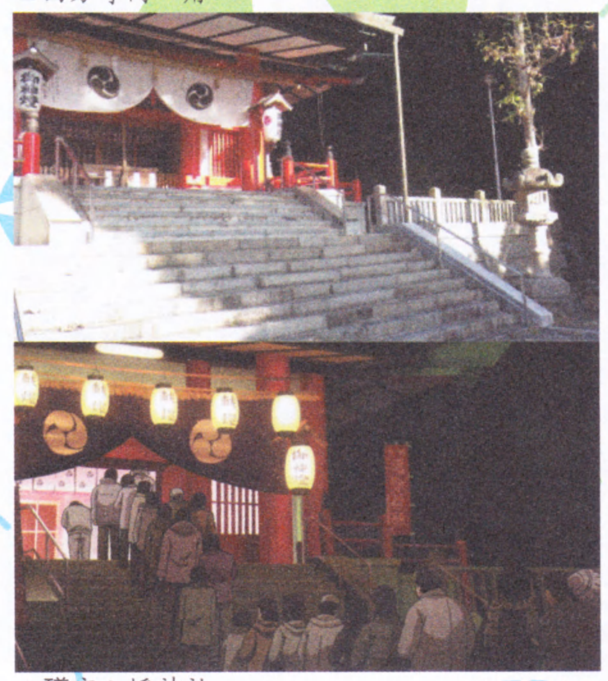

▲西方寺


▲从普明阁眺望整个竹原市街景




▲西方寺内一角


▲樱花季节的照莲寺


▲礒宫八幡神社



▲竹原历史街区的景区告示牌

长生寺、西方寺、照莲寺由南向北分布于竹原市历史街区，是竹原市最重要的三座佛教寺院。其中西方寺在动画里出场的次数最多，尤其是其木结构的舞台普明阁在剧中特别显眼。竹原市的西方寺建于 1603 年，是一座净土宗寺院，其位置在历史街区东侧的高台上，用一条长长的石阶与街道相连，石阶上的镜头在动画里也经常出现，而且被作为招牌镜头用在海报上。普明阁建在西方寺的南侧，建成于 1758 年，当时是参照了著名的清水寺舞台建造而成的，用红色木桩将舞台主体部分腾空支起，外观非常有特色。普明阁立于高台之上，视野极佳，可以俯瞰整个竹原市街区，可以说是竹原市首屈一指的人气景点，所以动画里当枫的好朋友千寻从几百公里之外风尘仆仆来到竹原看望枫和她的新朋友们时，大家就先带着千寻来普明阁一饱竹原市的美景。

照莲寺的重要性和出镜率也不亚于西方寺。照莲寺本名定林寺，是供统治当地的豪族小早川氏的子弟出家学习的地方。文禄年间寺院一度荒废，至天正年间改称照莲寺，改宗净土真宗后重建，并成为竹原地区的文化中心。现在看到的寺院主体建筑都建于 18 世纪，寺内的庭院颇有名气，有“小祇原”的美称。照莲寺的山门在动画里出现过很多次，门楼的细节也在新剧场版里第一话里出现过。

逛完老城区如果还有时间的话不妨沿着河岸向南步行 15 分钟左右，到本地最气派的神社

礒宫八幡神社去看一看，这里是动画主人公们新年参拜的地方。这座神社建于 1658 年，但在 1967 年的一次山洪暴发中被冲毁，现在看到的礒宫八幡神社是 1976 年重建而成的。神社和寺院毕竟是宗教场所，没有太多花哨的动画宣传品，但在神社内介绍史迹“忠孝岩”的告示牌下安放了两只可爱的桃猫大人石像，自从动画播出后桃猫大人就成了竹原市的吉祥物，街区内随处可见，为古朴的竹原市增添了一份童趣。

在每年 10 月底至 11 月初的第一个周末举办的“憧憬之路”是竹原招牌式的祭典活动，竹原的地名里有“竹”字，当地历来有使用竹制器皿的习惯，所以就想出了以“竹灯”作为主题的活动，竹原人模仿京都岚山的花灯路，在竹筒里点上蜡烛排列在街道两旁，也在一些特定的地点搭出漂亮的竹灯笼架和竹灯文字，这些经过竹原人巧手妆点的竹灯在深秋的夜晚映照出小城竹原浪漫的模样。“憧憬之路”自 2003 年正式作为城市的官方活动举办以来，已发展成为远近闻名的一次秋日盛会，现在每年都能吸引几万游客慕名而来，其中也包括了监督佐藤顺一，不夸张地说正因为有“憧憬之路”的存在，佐藤才能下定决心把动画舞台放在竹



▲竹原街头的桃猫大人石像


▲礒宫八幡神社里不期而遇的桃猫大人

原。在动画第一季第 7 话和第二季第 9 话里都对“憧憬之路”做了十分细致的描绘。2012 年“憧憬之路”十周年时还特邀声优团队到场助威，由叶月绘理乃和大原沙也加二人在照莲寺进行了公演。其实这类圣地联动活动在近 5 年里一直轮番于广岛和神奈川两地上演，涉及面之广，结合程度之高都可媲美京阿尼的『幸运星』和『轻音少女』，也体现出广岛这块曾经的“圣地中的圣地”重振雄风的决心。

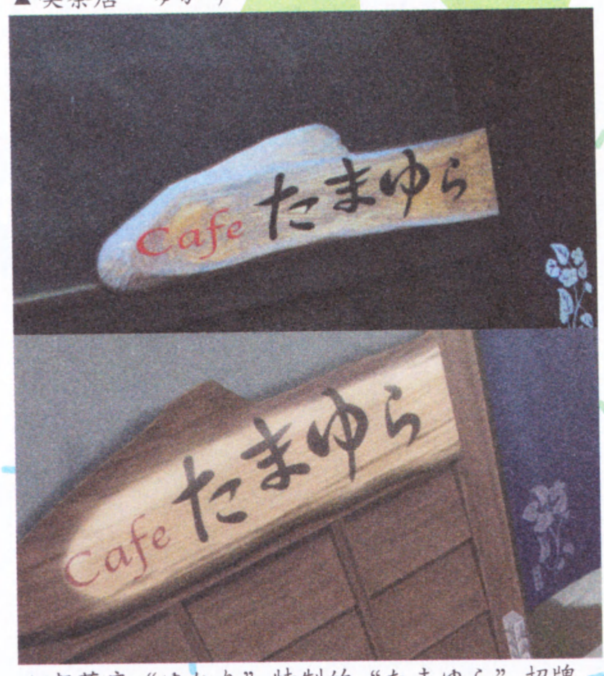
大致逛完了竹原市历史街区的景点，肚子也该咕咕叫了。在美食方面，景区内有不少为迎接观光客而开的餐馆和喫茶店，需要留意的是一家叫“ゆかり”的喫茶店，这家店被作为动画里泽渡枫一家经营的咖啡店“たまゆら”



▲背景中的道路就是竹原历史街区的本町大道，是景区的主干道路



▲喫茶店“ゆかり”



▲喫茶店“ゆかり”特制的“たまゆら”招牌



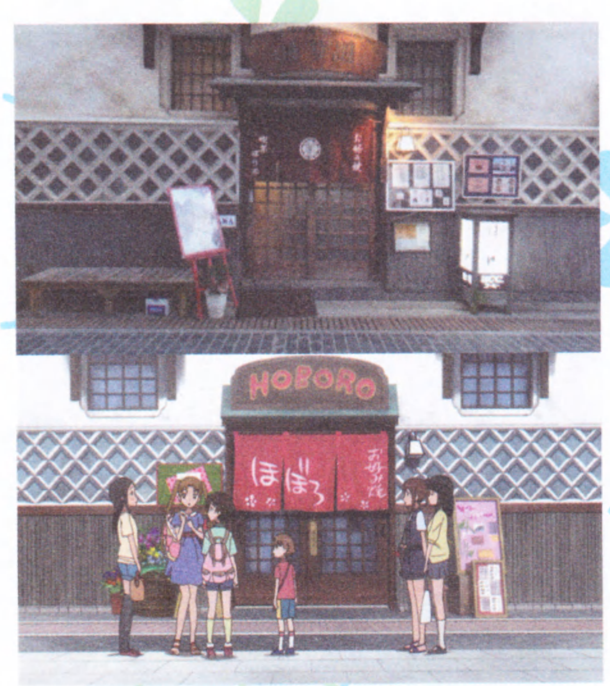
▲喫茶店“ゆかり”阁楼上的摆设与动画中几乎完全一样



▲“ゆかり”店铺内摆满了『玉响』的周边

的原型，动画播出后，店主为了配合圣地巡礼，特别打造了一块与动画里一模一样的写有“café たまゆら”字样的招牌，供游人拍照留念。喫茶店内的布局摆设与动画里非常相似，特别是二楼阁楼居然也开放给来客参观，阁楼上的摆设让巡礼者感到亲切，置身店堂内仿佛真的回到了“たまゆら”，能够一边聆听着主角少女们的闲聊，一边享受着惬意的茶点和午后的阳光。竹原一带的饮食主要以广岛风味为主，如果想要品尝地道的当地美食，有一家叫“ほり川”的御好烧店值得重点推荐，这里就是动画中御好烧店“ほぼろ”的原型。这家店原是竹原当地非常有名的一家酱油坊的库房，有 200 多年的历史，直到 2009 年才改建为御好烧店，第二年佐藤顺一就带着摄制组来此取景了。在动画第一季播出后佐藤监督和声优主役之一的竹达彩奈曾亲自到竹原市制作圣地巡礼的特典节目，“ほり川”就是其中的一站，两人品尝了地道的广岛风味御好烧，令显示器前的观众们都忍不住十指大动，口水直流。

御好烧是日本的一道的传统庶民料理，主要原料是小麦粉、蔬菜、肉和鱼类。做法并不复杂，先将小麦粉用水、鸡蛋和山芋混合后呈



▲御好烧店“ほり川”门前

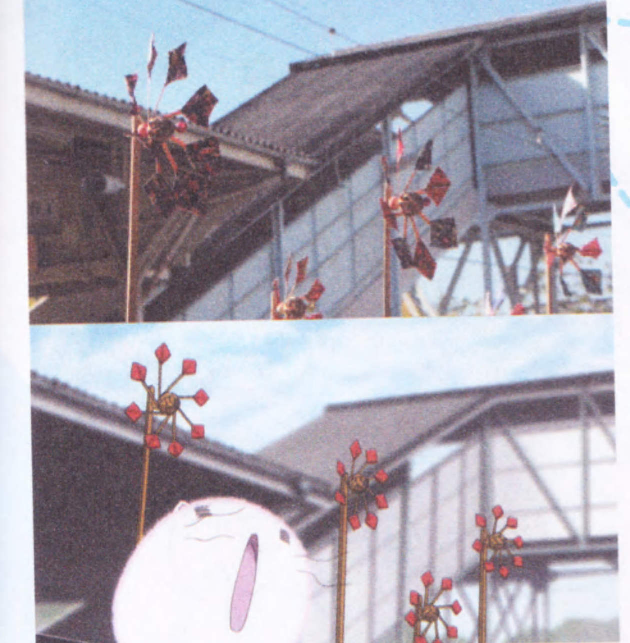


面糊状，加上少许油后浇在铁板上做成圆饼状面皮。同时在面饼上加入切好的蔬菜、肉和海鲜，再炒两面翻炒，直到熟透，最后再撒上豆芽、葱末等调味佐菜就大功告成了。御好烧有关西和广岛两种风味，做法和配料略有不同，“ほり川”提供的纯真广岛风味的御好烧。顺带一提，御好烧是关西、中国一带的风味小吃，在关东也有类似的事物叫“もんじゃ焼き”,翻译作“文字烧”或者东京煎饼，虽然也是用铁板煎熟，但加水较多，口感非常不同。东京土著的井上麻里奈曾在『南家三姐妹』的广播节目中在自家招待过佐藤利奈和茅原实里享用这道文字烧，可见这是一种在自家厨房用平底锅就可以烹饪的庶民食物。

玩过吃过以后，最后来说说竹原市的交通。竹原市是距离广岛机场最近的一座城市，但没有巴士通行，只能利用昂贵的出租车。巴士只行驶于竹原与广岛市巴士总站之间，不过一般利用更多的还是唯一一条穿行过市区的铁路线，也就是笔者曾在镇守府圣地巡礼时介绍过的 JR 西日本吴线。吴线起于三原市，终点在广岛站，连接了三原、竹原、吴、广岛这四座主要城市。三原是广岛县东部唯一的大型枢纽站，山阳本线、山阳新干线、吴线在这里交汇，从东京、名古屋、大阪这些大城市到竹原最快捷的方式是搭乘新干线到三原站换乘吴线，这也是主人公泽渡枫采取的回乡路线，动画里不止一次出现过三原站的站台。如果想在广岛多游玩几天，



▲黑泷山登山道



▲竹原站出口处外排列着的小风车



▲竹原站前写着“欢迎回来”字样的地砖



▲朝日山山顶

那么不妨乘坐新干线在新尾道站下车，先巡礼一番尾道市的圣地，然后一路向西沿着三原、竹原、大崎下岛、吴、江田岛、广岛、宫岛的路线游玩，充裕一些的话需要 5 天时间。作为进出竹原市的门户，竹原站在动画里出现过太多次，在站台出口外的地砖上写着“欢迎回来”的字样，让来此巡礼的游客第一秒就爱上了竹原的人情味，如果无视舟车劳顿的话，从竹原站开启圣地巡礼之旅是最佳选择，从这里步行到历史街区大约只需 20 分钟左右。

顺带一提，在动画第二季第 4 话里出现过一个叫“Bamboo Joy Highland（竹乐园）”的休闲公园，地点在竹原市东面的郊外，步行大约需要半小时。公园内有一片亲子樱花树林，父母在这里为子女种下诞生树，这是一项既有意义又环保的事，不知国内什么时候也能效仿起来。公园里还有一个野外舞台，剧中竹原南高中摄影部的两位部员就是在这里就行了奇怪的表演。

竹原市周边有两座山也成为了动画的取景地，在 OVA 第 4 话里主配角一行十几人就一同攀登了位于竹原市西北方的朝日山，在山顶的观景平台欣赏了濑户内海动人的景致。要爬一爬 454 米高的朝日山其实并不是那么容易，并非因为海拔，而是登山道位于山的阴面，无法从市区的一侧上山，而是要到郊外绕个大圈子，所以剧中角色们都是驾车前往的。另一座黑泷山出现在第一季第 5 话，代美姐姐强行带着主角等人连同来竹原游玩的千寻一起步行去黑泷山探险，这座 270 高的小山在吴线上的忠海站，距竹原有 3 站地，实在不适合步行前往。



▲大久野岛度假村里放养的大量兔子

最后再介绍一个叫大久野岛的小岛，它出现在动画第二季最后一话，小枫在剧中第一次也是唯一一次与母亲一起旅行，两人来到了位于濑户内海上的大久野岛，需要乘坐小枫母亲驾驶的摩托车到忠海这个地方，再从港口坐渡轮上岛。岛上有一座度假村，在那里放养了大量的兔子。岛上当然也少不了展望台，看完这部动画说不定会患上“展望台综合症”……至此竹原市段的圣地巡礼暂时告一段落，在下篇中会继续介绍尾道、三原、吴市和横须贺等地的圣地巡礼，敬请期待！▲





□文/如月千华 □责编/白石 □美编/塔里

平凡世界的纯色礼花

Pure Color Fireworks In The Ordinary World

花の野に咲くうたかたの

-The Sweet World of The Ephemeral-

INFO

游戏名：花の野に咲くうたかたの
中文暂译：在花之原野绽放的泡沫
出品：あっぷりけ
原画：オダワラハコネ
剧本：桐月
音乐：鷹石しのぶ
发售日：2015年3月27日



引言 forward

经过几乎颗粒无收的7月之后，8月总算涌现出了部分稍有名气的作品，但总的来说受到C88的影响，各大厂商还是选择避开在这一时节发售新作。于是笔者决定利用这个空档继续补完今年3月激战期的另一部值得关注的作品，ab2系列子品牌あっぷりけ的新作——『花の野に咲くうたかたの』。这部由始终执着于传奇元素的“桐月×オダワラハコネ”组合打造的作品，为我们带来到的是一个与他们前几作相比别有风味的“缤纷世界”。

接下来就让我们走进那个由能够看到他人“色彩”的少年，与自称幽灵的少女，在樱花散去的季节，上演的充满恋樱情怀的恋爱故事吧。



共通线 世界的色彩 color of the world

世界是充满色彩的。

这对一般人来说是理所当然而且稀松平常的事情，对于生活在这个古老城镇上的少年——新堂道隆来说，却有着独特的意义。道隆在幼年时，曾因为一场交通事故而失明，并在黑暗中生活了一段时间，后来又奇迹般地恢复了视力。失明的那段时光，他在青梅竹马的少女——井之上丽奈和藤宫汐音的照顾和陪伴下才振作起来，也正因如此，他在复明之后也始终不忘对两人的感激，并且努力成为一个像两人那样真诚帮助他人的人。不过异变也就是发生在那个时候——自从道隆恢复之后，他的眼睛就变得能够看到他人的“色彩”了。



这种“色彩”与物体本身的颜色不同，而更像是能够代表出他人本质的，每个人都独一无二的色彩。除此之外他还能看到残留在世界上的，他人的色彩所留下的印记。这种印记可能残留在物体之上，也可能是别人残留在空间里的行动的轨迹。这种奇怪的能力，虽然在找人或是找失物的时候为他提供了不少方便，但更多的时候却是让他烦恼的源头——尽管残留的色彩会随着时间的推移而逐渐淡化，但在现代社会，不管什么地方都会混杂着各种各样的“轨迹”，过多的色彩重叠在一起通常只能让他感到恶心不适，这也使得他害怕呆在人多的地方。另一方面，由于这一现象实在太过异常，他至今为止只对丽奈吐露了真相，就连一直陪伴他身边的另一个青梅竹马——汐音也因为有所顾虑而未能开口。

如今，顺利进入高中的道隆，在丽奈、汐音以及乖巧的学妹药师凉子的陪伴下，过着普通的学校生活，他对这份平淡并没有什么不满，



不过内心里还是期盼着能够离开家里过上独居的生活，这样至少每天还能拥有一块不会被他人的色彩所烦恼的空间。而恰好在高中二年级开学之前，他的老爸突然提议他搬到亲戚家——也就是汐音家所拥有的老宅子——樱花庄去居住。修建于明治年间，至今已有一百年多历史的樱花庄，原本是汐音的祖父安享晚年的场所，从很多年前就只有祖父一个人常住，道隆的脑海里也还隐约残留着童年时候多次跟莉奈、汐音一起在那里玩耍的记忆。而自从幼年时祖父去世之后那里就成为一座空楼，一直无人居住，虽然比较古旧，但却足够宽敞，对于道隆来说也是一个比较理想的住地。于是道隆虽然对老爸突然的提议有些疑惑，但还是兴致勃勃地搬到了樱花庄——当从汐音和她的姐姐千岁口中得知那里其实是一座远近闻名的“鬼屋”的时候，他才知道自己上了贼船……

果不其然，住在樱花庄的第一个夜晚，半夜醒来的他就见到了幽灵少女——樱花。且不说樱花身上散发出的那种仿佛并非来自人间的飘渺气质，道隆见到她的瞬间就确定了她是“货真价实”的——因为他能看到除了自己之外所有人的“颜色”，但是樱花却是无色的，这对道隆来说便是再好不过的证明。樱花虽然虽然长着异于常人的外貌，但行为举止却俨然一个温文雅尔的大和抚子，即便知道她是幽灵，道隆也不由得为之怦然心动。

樱花称自己是人们残留在樱花庄里的各种各样的思念的集合体，通过道隆的眼睛影射出来的像影子一般的存在，别人看不见她，她也不能触碰物体。她的所思所想都是来自道隆的内心，因此她并不了解道隆所不知道的东西——这也包括关于自己的存在。于是道隆便决定帮助樱花实现她的愿望：寻找自己的“由来”。

道隆认为樱花的存在一定与樱花庄有着不解之缘，于是前往图书馆调查有关樱花庄的文献。在那里虽然没有他想要找的资料，但偶然遇到的丽奈，却不知道从哪里帮他找来了一本古旧的手稿——那是樱花庄上前一代主人写下的关于樱花庄的种种。其中记载着从明治时期到二战后，樱花庄所发生的各种演变。在樱花的陪伴下，道隆一页一页地翻动着书页，手记也逐渐接近末尾，这时樱花却一脸满足的表示离别的时候到了——通过了解关于樱花庄的过去的细节，道隆也理解了残留在樱花庄中的许许多多的思念，内心逐渐消化了对这些思念的困惑之后，樱花这一特殊的存在也就要消失了……

尽管只是相处了数天时间，樱花的消失却让道隆感受到了一份难以割舍的伤感……然而，这份伤感只保持了不到一天时间——第二天从学校回来，道隆发现樱花不但没有消失，竟然还大摇大摆地在自己的房间和千岁吃着点心聊天。

原来，“幽灵”的身份是真的，她想知道自己的由来也是真的，除此之外，就全都是樱花编造和伪装出来骗道隆的。真正的她并非是温柔典雅的深闺小姐，而更像一个喜欢捉弄人的假小子形象。虽然刚刚认识就狠狠地把道隆调戏了一番，但她还是对道隆这些天为自己的做出的努力而心存感激，并表示在今后自己能够帮忙的地方一定会想办法报恩。

就这样，道隆不得不在幽灵少女的陪伴下开始了在樱花庄的新生活。虽然他起初并没有指望樱花能够报答自己什么，但后来凭借樱花犀利的头脑和推理能力，道隆一再解决了周遭发生的各种小事件，两人之间也形成了一种特殊的羁绊。而因为一些阴差阳错的机缘，道隆











还把樱花介绍给了丽奈等同伴，并且因为调查各种事件而与学校里的学生会长鹳雫相识，众人就这样结成了一个奇怪的小团体。而最开始无法离开樱花庄半步的樱花，在反复尝试之后，也逐渐扩大了行动范围，变得越发像一个真实的存在。

另一方面，樱花告诉道隆，她虽然现在以清晰的样子出现在道隆面前，但在那之前她的存在一直是十分暧昧模糊的，这些年来，除了作为房主的千岁之外，几乎没有人见过她的身影。现在的她虽然拥有明确的自我，但却对自己为什么会成为幽灵以及为什么会留在樱花庄等问题不得而知。因此，寻找樱花的过去，依然是道隆必须面对的难题之一。

在共通线最后，作品安排了一场发生在校园里的幽灵骚动。因为好奇心而开始展开调查的道隆等人从友人口中打听出了校园里几乎已经失传的怪谈——“七大不可思议”，得知在校园里被目击到的“幽灵”很可能就是夜晚来到学校里实践怪谈的学生。一方面，凭借能够看到他人色彩的能力，和众人一起夜晚潜入学校调查的道隆，得知半夜来到学校里，按照怪谈的内容进行许愿的人，是近来与丽奈接触频繁，同时又似乎对自己十分冷淡的同学波多野美奈。另一方面，除了波多野的事情之外，围绕怪谈发生的事件似乎还没有结束。由于精力有限，道隆必须决定是继续调查波多野相关的事，还是转头调查其他的怪谈事件，抑或是收手，不再调查怪谈。

凉子篇 对等的感恩

equivalent appreciation



在共通线中若选择不继续调查，或者是根本不对其他人提起学校幽灵的事情，故事就会进入学妹凉子线。这是一条与作品核心内容距离比较远路线。

作为道隆等人的学妹，凉子是一个踏实认真，老实可爱的少女，除了十分善良和女孩子气之外，她还拥有十分坚韧的意志，并且很喜欢运动，从以前开始就是田径部的精英选手。虽然从现在她那充满朝气的样子很难看出来，在初中时代她曾经遭遇过欺凌而几乎封闭了内心，当时是偶然结识的道隆和丽奈等人的帮助下才振作起来，走出了阴影。自那之后凉子就对道隆怀有淡淡的仰慕之情，后来选择升学学校的时候，她放弃了体育特待生的身份选择了现在的学校，很大程度上也是因为道隆的存在。

升上高中之后，凉子就开始在离学校不远处的一家家庭餐厅打工。在凉子线开端，道隆决定不继续追究怪谈，为了换个心情便想找点别的事情做，这时候凉子就向他提议与自己一起在餐厅打工。本来道隆特殊的眼睛并不适合在人太多的场所打工，但是看着凉子努力走出自己世界的姿态，不由得受到鼓励地想要做点什么，于是便接受了凉子的建议。

然而开始打工之后，道隆在店里总是能察觉到来自同僚们的比较奇怪的目光。经凉子解释，他才知道，原来从前不久开始，店内部就频繁发生个人物品丢失事件，虽然大家都怀疑





鵲 雫

CV：くすはらゆい

Kasasagi Shizuku

是有人盗窃，但至今也没有抓住犯人。于是在这个节骨眼上进店来打工的道隆被认为是店长专门找来抓犯人的“侦探”。得知了这样的背景之后，为了自己和凉子的财物安全，道隆还是想尽快解决事件。不过，依靠他的能力找出犯人并不难，可如果靠自己抓住犯人，他今后在店里的立场可能就会变得比较尴尬，于是他听从樱花的意见，不直接抓犯人，而是想办法让他停止盗窃。

不过，经过几天的观察之后，道隆发现店内发生的并非单纯的盗窃事件，而是一种欺凌。有人故意将别人的东西偷走，放在想要欺凌的对方的空间里，以此引来周围的怀疑。凉子虽然并不了解真相，但由于曾经受过欺凌，而对相同的空气十分敏感，因此下意识从这样的环境中感到了不安。道隆为了让凉子安心，在樱花的建议下小施技巧，巧妙的结束了这场欺凌事件。

而经过这次事件，道隆再次被即便不安也不愿意怀疑他人的凉子的善良所感染，在之后被凉子的告白，两人结为了情侣。这时候，凉子吐露了自己的心愿：为了将来能够一直和道隆携手而行，要努力地与他成为肩并肩对等的关系。在凉子看来，不管是道隆还是丽奈和汐音等人，自己始终是在受着各位学长们的帮助，而一直没有办法回报大家。可是对众人来说却并非如此，凉子的善良、凉子的关心、包括凉子对自己献身式的好意，这些都在无形之中影响着道隆和大家，为大家带来了许多美好的东西。或许现在凉子总的来说还是受着学长们的庇护，但是不断踏实努力的凉子一定很快就会实现心愿吧。



雫篇 神秘的平凡

mysterious commonness



为学生会长，雫在学校里拥有极高的支持率和人气，深受学生和老师的信赖。不过由于平时态度沉着冷静，说话比较有威压感，即便她本人认为正常地在与人交流，对方也会有一种正在受批评的错觉（笑）。她的思考回路以及推理能力是众人中间与樱花最为接近的，因此她也总是能在大家之前察觉到各种事件的真相，不过她的想法相对于现实主义的樱花，更带有一份“浪漫”。面对各种奇怪的事件，樱花在推理出各种可能性的同时会反复忠告，世界上并没有那么多“超常现象”，很多情况只不过是偶然的重合；而本应该十分理性的雫尽管心里也明白这一点，但她却依然会想去证实更加“不可思议”的一方。

在共通线中，刚刚开学的学校里发生了各个教室里粉笔同时丢失的奇怪事件，当时根据樱花的推理，道隆得知被偷走的粉笔很可能被放在学校的废物焚烧炉里，而着急去探个究竟的道隆就在焚烧炉旁边碰见了得出相同结论的雫，两人就这样相识了。当时虽然粉笔丢失事件就这样不了了之，但后来在调查学校七大不可思议的时候，又得到了新的线索，于是雫和道隆来到在放学后接近无人的校园，由道隆负责在周围不远处放哨，雫钻进焚烧炉去调查。然而没过多久道隆回到焚烧炉旁边却看见了有他人残留的色彩，而雫则被关在了焚烧炉里面。

虽然雫并没有发生什么危险，但这次事件则明确感觉到了他人恶意。第二天，又一次来到学校打探情况的两人，在学校遇见了与雫关系要好的两人女生绪川希美香和澄田景。而这时道隆就发现了与昨日将雫关进焚烧炉的人的色彩相同的人——绪川。不过雫本人似乎对此不以为然。

而后，借助樱花等人的帮助，引起又一场幽灵骚动，将绪川和澄田逼入绝境，而没想到这时候因为恐惧而暴露了自己罪行的却是澄田。原来澄田因为一年前雫拒绝了她心上人的告白，而对雫怀恨在心。她听信七大不可思议中一条利用人骨可以举行仪式诅咒他人的传言，想要向雫报复，可因为找不到骸骨而只好用与骨头同样用钙质构成的粉笔做代替品，而且整个过程都不是由她本人动手，而是巧妙地借助他人之后才实施的。女人的嫉妒真是可怕……

经过这次事件，雫和道隆逐渐走近，雫也讲出了自己埋藏在内心的经历：

雫的叔叔经营着一家古董店，雫幼年时去古董店玩耍的时候，发现柜台里有一面奇妙的镜子。据说那是用当地流传下来的一种名叫镜



石的石头打磨成的镜子，原本是供奉在神社中的神器。雫透过柜台的玻璃望向镜子里面，好像看到镜子里有另一个自己在跟自己对话。那之后她就好像中了邪一样总是自己来到镜子之前与镜子对话，而大人们发现她的异状很快就让她远离镜子。在那之后镜子被人买走，雫也再有没有见过它。然而似乎是受到镜子的影响，自那开始雫在面对各种问题的时候仿佛总会能听到心里有另一个自己在质问自己应该怎么做，这让她对待所有事情都变得格外客观，而很少感情用事。另一方面，由于她见识了世界上真正存在的“神秘”，在成长过程中对其念念不忘，一直对各种神秘的存在和事件充满了好奇心。如今通过道隆认识了樱花这个货真价实的“神秘”之后，让她追求不可思议的心跃动不止。



而现在更让她意外的是，竟然通过澄田阴差阳错地了解到了当年那块镜子的线索：当年买走镜子的正好就是澄田家，不过澄田小时候不小心将镜子打碎了，她害怕被责骂就偷偷连同碎片一起把镜子埋藏在了附近神社的庭院里。雫为了证实童年的自己所经历的神秘是真实的，决定把镜子挖出来。但是自埋下已经过去很多年的时间，澄田自己也不记得具体的位置，雫和道隆只能依靠些许的线索乱挖一气，结果花费了一整天也没有收获。就在雫也打算放弃的时候，道隆想到了自己的办法：一般来说他能看到的残留色彩，经过几个小时时间就会消失不见，如果他能打破这个时间的限制，能够看到数年前的残留的色彩，不就可以找到镜子了吗？这么想着的道隆，仿佛打开了脑子里的某个开关，当他闭上眼睛再睁开的时候，数年份的色彩一股脑涌入他的视野，过于膨胀的情报量让他瞬间感到剧烈头痛和晕眩，不过他还是强忍着不适将镜子找了出来。

两人将碎片粘合在一起，尽量将镜子修复好，不知道该如何处理它的时候，竟然从老师的口中得知了新的情报。众人所在的久住学园的前身本是一座神社，在战争中遭到摧毁之后，才作为学校重建了起来。而这面镜子曾经就属于这座神社，在重建为学校后镜子也留在了学校里。当年学校的七大不可思议中有一条就是围绕这面镜子的：在满月之夜将这面镜子和别的镜子正对着放置在一起，就会打开前往异世界的大门。于是为了证实幼年的自己的经历都是真实的，雫决定尝试一下。可没想到按照传言在教室里内容摆好镜子，两人瞬间就被关闭到了一个与现实的教室似是而非的封闭空间。在那里两面镜子都不见踪影，除了刚才道隆所见的教室里所存在的物体之外什么都没有，教室的门窗无法打开，时间不会流逝，连进食和排泄的生理反应也完全停止了。在这个完全静止的空间里，雫和道隆两人的精神逐渐消磨着。一般来说，人能够正常的生活正是因为有各种需求和可做之事，一旦将这两点剥夺之后，人的身心都会加倍地受到绝望的侵蚀。

最开始两人还能想到各种游戏和学习打发时间，后来就连肉体的交合也逐渐变得麻木。就这样过去大约一个多月，连日子也懒得计算的时候，两人的内心已经接近崩溃。而就在这时，道隆做了一个奇妙的梦，根据梦中的樱花给出的提示，道隆再次打开了脑中的开关，在无数重合的色彩中聚精会神地寻找，发现之前以为消失不见的两面镜子竟然残留着雫的色彩留在原处。这时候道隆才明白过来：自己眼睛能看见的色彩，是残留在世界上的记忆，但这份记忆并非来自人脑，而是世界本身；他们目前所处的这个空间是道隆的眼睛的“观测”到的，奇妙的镜子与另一面镜子相互反射创造出的属于世界本身的“记忆”。得知了原理一切就变得很简单，道隆举起手打碎了反射的镜子，两人终于回到了本来的世界。

雫留着泪向道隆道歉，说自己不应该鲁莽地做尝试，把道隆也连累进来，但道隆却为此而庆幸。正因为被困的是他们两人，所以他们才会坚持了下来。而经历了这段奇妙的“大冒险”，雫在心中也对过去那段经历做了了结，想必今后不会再对追逐世界的神秘有这般强烈的欲望了。哪怕即便再次燃起了好奇心，他们也会两人一起挑战……





丽奈篇

约定的同行

promise to be together

丽奈是道隆的头号青梅竹马，道隆与她来往的时间比跟亲戚的汐音还长。一头靓丽的金色长发，端庄的仪容，再加上是房地产公司的社长千金，从各个方面看她似乎都是一个标准的大小姐形象，可实际上却因为男孩子气的作风，看起来十分冷淡和别扭的性格而被周围敬而远之。而且让人意外的是，由于母亲英年早逝，她在一个父女家庭长大，擅长家务和料理的她现在更是众人中间最具家庭气息的女孩子。

在共通线最后，选择继续调查波多野相关的事就会进入丽奈的路线。波多野是一个进行着武道修行，气质凛然飒爽的沉默寡言少女，在刚升上高中的时候，道隆与她曾有过一个不为人知的交集。老师在班级教室里准备有一个供全班同学交流用的笔记本，大家可以不用留下姓名与别人倾谈。在这个时代已经很少有学生使用如此"过时"的道具，所以很快它就被







大家遗忘了。然而有一天道隆却从笔记本上看到了波多野的色彩，并好奇地阅读了她的留言。留言内容大致讲的是她对家庭，对母亲的麻烦的倾诉，道隆就这样顺势成了她匿名的相谈对象。后来某一次，笔记本的内容险些被丽奈看到，为了保护波多野的隐私，道隆情急之下把笔记本撕毁了，而正巧让波多野本人目睹了这一幕……从那以后，道隆就与波多野没有了交集，对方反而好像对自己撕毁了笔记本而怀恨在心，而从那之后，不知为什么波多野倒是和丽奈的接触变得多了起来。当丽奈和道隆等人在一起的时候，波多野还常常打断他们，并催促着丽奈离开。长久这样下来，道隆也更不知道怎么应对波多野了。

经过丽奈的解释，道隆才明白波多野与丽奈变得熟识起来与自己无关，而是关系到她们两家人。丽奈的父亲原本是一个热心的人，在生活和工作中都从不昧着良心做事，深得周围的信赖和爱戴。但从某个时候起，他变得只顾着工作，并且似乎还改变了工作的方针，开始为了购买土地而不择手段，妻子也因为操劳过度而去世……这一切使得丽奈对原本很尊敬的父亲态度产生改变。另一边，波多野家是一个母子家庭，母亲原本是丽奈父亲的公司的员工，后来因为工作太繁重而去了别处，她家因为管理着一座镇上古老的剑术道场，肩负着沉重的管理费用，却也无处求助。然而这个时候却传出了作为房地产商的丽奈父亲和波多野的母亲将要再婚的消息……在两个女儿眼里看来，这分明就是为了处置土地而展开的"政策婚姻"，因此两人联合起来不断地抵抗着——这就是丽奈与波多野的关系。波多野之所以听信七大不可思议的怪谈也是因为精神被逼入绝境，只能依靠怪谈来祈祷母亲能够清醒过来。

而最让道隆意外的是，同时让这两个家庭发生剧变的契机，就是他自己——准确的说是他童年遭遇的那场事故——原来曾让道隆双目失明的故事竟然就是丽奈父亲的公司员工引发的。当时公司正接手一家镇上古老的建筑，车辆在从中搬运东西到仓库的时候发生了故事，车上而货物倾倒而下，砸在不幸路过的道隆的身上，那些货物中还包含有类似玻璃的物品，其碎片扎进道隆的眼里，导致失明……

失明之后的道隆是在丽奈和汐音这两位青梅竹马悉心的照顾和陪伴之下才重新振作起来，即便在道隆恢复视力之后，丽奈也一直引以为自豪——直到两年前得知了这些事实。说到头来，让道隆遭受那番痛苦的，根本就是因为自己家，她还有什么资格去自豪呢？内心的愧疚让她这两年来一直没能将真相告诉道隆，她也借由这个契机让道隆表达了深深的歉意。然而对于道隆来说，失明的那一阵的确充满了绝望，生活在无边黑暗中的他根本无暇顾及是谁引发事故，他只知道如果没有丽奈，就没有现在的自己。

另一方面，对丽奈来说，道隆遭遇的事故对她的家庭也带来了沉重的打击，自那之后，父亲为了凑足赔偿金和医药费改变了自己的工作风格，加大了工作量，仿佛变得为财而生，丽奈的母亲也因为过度操劳，久病成疾，英年早世。这使得她对道隆增加了一份复杂的感情，她不得不怨恨这上天的玩笑，让距离自己最近的人成了破坏自己家庭的原因，但同时她也明白，道隆本身并没有任何责任，反而是个百分之百的受害者。

在过去的真相屡清楚之后，道隆成功的与波多野解除了误会——其实波多野并没有讨厌





重获视力，说出那些奇怪的话语之后——没错，从失明中恢复了视力之后，道隆变得能够看到世界的色彩，起初他向大人们说明却没有任何人相信他……除了丽奈的父亲。他认为这就是由自己的失职造成的事故对道隆造成的后遗症，从那之后他对这种现象做了各种调查，虽然没有明确的结果，但也得出了自己的结论——所谓映现内心，其实也就是映现出记忆。而道隆所见的色彩和痕迹，或许也就是一种记忆……更重要的是他明白了，他还没有完全负起那场事故的责任。

因此，在那之后他便犹如变了一个人般拼命的工作，为了做进一步调查，试图将镇上所有的古老的建筑和神社的遗址都买下来，为此他甚至考虑着买下樱花庄。听完了这些，道隆的心中充满了欣喜，但是他依然干脆地请求丽奈父亲收手，不要再继续下去。如果进一步调查能够完全治好他的眼睛，他当然再高兴不过，但同时他更害怕在这一过程中有更多的东西被破坏——比如丽奈的内心。

见曾经的少年做出如此成熟的决定，丽奈的父亲也不得不答应了他的请求，决心改过自新，今后要将更多的关爱放到女儿身上。就这样，



或者怨恨道隆。在当年那本笔记本被撕毁之后，波多野一次偶然注意到了道隆的字迹与笔记本上亲切地关心自己的匿名的留言者一模一样，从而对道隆充满了感激，但却和道隆一样，认为对方似乎讨厌并躲避着自己，所以一直保持与对方保持着距离。在两人终于笑颜相向之后，波多野拜托道隆转交一封信给丽奈，说是因为内容特殊自己不方便直接给她。可没想到这封信却让丽奈失踪整整一天时间。

丽奈的失踪，让道隆不得不回忆起了幼年的回忆——一直做事十分认真踏实的丽奈，曾经也有一次让所有人感到困扰的经历，那就是在她母亲过世之后不久，她突然一个人离家出走了。当时已经恢复了视力的道隆，夜里摸黑在神社背后的山林里，在他和丽奈两人的秘密基地，找到了一个人埋头抱着膝盖颤抖着的少女。多年时间过去了，道隆依靠“开眼”的能力，忍着头痛探寻着丽奈许久之前留下的色彩，来到了儿时那片秘密基地，见到了仿佛与多年前如出一辙的场景。已经长大的丽奈并没有像小时候那样意气用事地离家出走，而是若有所思地寻着童年的足迹，却迷失在了森林里，她相信着最先找到自己的一定是道隆。而道隆即便面临前所未有的头痛，以及可能会再次失明的恐惧，依然拼命地来到了丽奈身边，一切都是那么自然。仿佛为了应征多年羁绊的深厚一般，夜晚的森林里，两人相互更加走近了一步。

而后两人重新谈起了波多野转交的那封信——那是她母亲在生前托付波多野母亲在日后转交给丽奈本人的东西。里面装着丽奈一家人和睦地在一起的照片，以及希望她能“相信爸爸”的传言。这短短的传言让丽奈陷入了迷失之中，让她怀疑自己一直只来的反抗是否是错误的。为了帮助她消除迷茫，道隆借着两人正式开始交往得向她父亲汇报的借口，来到了丽奈家，想和丽奈的父亲好好谈一谈。没想到的是，主动谈及事情核心的，却是她父亲。

父亲首先讲到了一个流传在镇上的古老的传言——关于名为“镜石”之物的传承。传说那是能够映现出人心的神秘的石头，从江户时代就有大批人为了镜石而来到这片土地上。从镇上的古山里能够挖掘出这种石头，人们将之打磨成镜，祭拜在各个镇上的神社里。起初父亲也并没有相信这些传言，直到幼年的道隆在



似乎所有问题都已经圆满解决，但丽奈和道隆心中又出多了另一个疑问：既然丽奈的母亲为女儿专程留下了书信，那么很可能也以某种形式给丈夫留下什么东西。面对这个问题，樱花经推理认为，如果真有留下什么，那很可能就藏在丽奈自己家中。

于是道隆不顾樱花的劝阻再一次使用“开眼”的力量，从丽奈家中的祭坛上找出了那份留给丈夫的书信，为丽奈一家的恩怨画上了真正的句号。但道隆却因为力量使用过度而一次再次陷入失明，还好经过一段时间的调养后重新恢复了视力。

丽奈的母亲为了帮助和支持心爱的人，过度操劳而损身殒命，这是她真爱的表现，但是却为家庭和周围的人留下了难以弥补的伤痕，而这一次道隆也险些步她母亲的后尘。通过这次事件充分理解了盲目地奉献不会带来真正幸福的他与丽奈以及樱花约定绝对不再使用相同的力量，即便遇到困难也要与大家——要与丽奈共同面对。





汐音篇 无悔的未来

never regret future



汐音作为道隆的亲戚，从小就与道隆一起长大，跟丽奈的关系也很亲密。总的来说是一个老实，文静，又有些脱线的治愈系少女，她虽然与两人年纪相同，但从外表和言行中散发的气质却让人感觉有一种妹系的感觉。共通线里如果根本不对其他人提起学校幽灵骚动的事情，就可以进入汐音的路线。

这条路线中，前半的主要内容讲述了与道隆就读同一所高中的某个男生为了向伤害了自己好友的不良们复仇的事件。原本毫无关系的道隆等人，因为男生设下的圈套而被迫成为了当事人，不得不与他一起面对不良的集团们。在这里，出现的一个重要的道具，是原本属于不良们的某种“石头”。这种石头不知道是由什么材质组成，由于形状很尖锐，很容易把人割伤，而重点就在于，人被之割伤之后，脑子里会开始反复的追想着过去早已被遗忘的事情，而且这并非是单纯的“想起来”，而是仿佛亲身重新去经历了一遍似的。利用这一特性，不良们为了逃避现实，沉溺在美好的回忆中，经常聚众起来用石头自残……

而男生为了能让不良们拼命地找寻自己，就想办法将这块石头偷走了。得知了石头的危险性之后，道隆让身为幽灵的樱花留下拖延时间，他则和同行的汐音一起夺走了男生手里的石头，快步逃走了。后来由于警察及时赶到，



这场“复仇剧”也算画上了句号，但是事件却并没有结束——原来汐音在拿着石头逃走时，不小心被其割伤了手。虽然表面上看上去汐音并没有什么异常，但她内心却是不断地在重复着过去的日子，重复感受着多年以来自己内心对道隆的感情，在一个夜晚，她的好意在石头副作用的催化之下,化作情欲一股脑直击了道隆。

事后终于清醒过来的汐音，首先感受到了是莫大的后悔，但正因为发生了这样的事，道隆才知道一直陪伴在自己身边的这个娇小的青梅竹马对自己怀着如此深厚，如此炙热的感情，并且十分欣然的接受了她。

在两人正式开始交往之后，他们也对那块石头的由来做了调查。这一次被石头割伤之后，汐音也回想起了一些重要的事情——她曾经见过那块石头,而且那原本还是属于樱花庄的东西。

在道隆失去视力的那段时间，汐音为了能让道隆尽快适应生活，几乎每天夜晚人少的时候都会带着道隆到附近的公园里去练习。但是原本有些怕黑的她，将供奉在樱花庄的一块小社殿神秘的石头当做护身符戴在了身上。而一次练习之后不小心就割伤了手，这导致幼小的她就受过石头的影响，经历过“回想”，也就是在那时，石头不小心遗失，后来经过反复辗转才落到现在那群不良的手中……

石头的力量的确十分可怕，从某种意义上来说，那甚至可以说是一种能够吞噬人心的毒品。道隆十分担心汐音会留下什么后遗症，但汐音与渴望沉溺在过去中的不良们不同，现在已经的得到幸福的她绝不对追求过去的安逸，哪怕因为石头的影响她留下后悔的回忆，但今后将等待她的，必定是无悔的未来。



樱花篇

纯色的礼花

pure color fireworks







全身樱色的和服，樱色的眼睛，再加上樱色的长发，樱花外貌就是这样让人感觉仿佛并非来自凡间，也难怪道隆初见的时候就被她狠狠地调戏了一番。露出喜欢恶作剧的本性之后，她时而沉稳又神秘的笑容，仿佛能看穿一切眼神，又为她增添了一份成熟，让人感觉难以琢磨。由于一个人在樱花庄里“存在”了很多年，她熟读了各种书籍，不知为何现在变得拥有极强的推理能力，凡事都习惯从客观和脚踏实地的角度去看问题，再加上她本身就很沉着的性格，让这个超常的存在看起来十分像一个现实主义者。

通关了其他女主角的路线，在汐音路线中途，面对不良团体的时候，如果选择让自己和樱花一起留下来对付不良，让汐音先逃跑的话，就会进入樱花路线。

最初凭借樱花利用幽灵的特性牵制对手，由道隆出手攻击的连携，两人逐一打倒了数个不良，后来不良的头领见势不妙竟然抓住了路过的小女孩儿——那竟然是修平的妹妹美绪。于是为了对应这危急情况，在樱花的提议之下两人使出了“合体技”。道隆让樱花凭依在自己身上，结合道隆能看到色彩的能力和樱花的身手，才最终救下了美绪。这一次，道隆不但使用了“开眼”的能力，看见到残留在世界各种各样的色彩，而且竟然突破了界限，能够对通过操纵色彩对世界产生了物理的干涉……尽管事后他立刻因为过度使用力量而晕厥了过去，



但与此同时，也获得了意想不到的收获——

在樱花凭依到他身上的时候，与他共享了他的所见所闻。自从道隆能看到世界的色彩之后，没有任何人能够完全理解他眼里看到的世界的模样，就算像丽奈这样无条件相信他的对象也无法做到。如今樱花借由这个机会亲眼体验了与他相同的视点，成为了第一个能够完全理解他的“人”，这让道隆感到一种莫名的感动。而对于樱花来说，这也是前所未有的一步。樱花多亏了道隆，才能与这个世界牵系起来，也通过道隆结识了更多的友人，为此心存感激的她真心地想要向道隆报恩。现在与道隆目睹了相同的世界之后，她除了能够用推理才能协助他之外，更重要的是能真正意义上的陪在他的身边。

以此为契机，两人终于相互告白，成为了情侣。周围同伴们虽然因为樱花“幽灵”的身份而各有所思，但最终都支持道隆的选择，为两人送出了祝福。

这次事件解决之后，两人认为不良们所持有的石头可能与樱花的由来有关，于是便在熟人的介绍下，来到镇上一座神社向对古老的传承比较了解的神主打听情报。神主告诉他们，那块神秘的石头是从山顶上的神社的本社所供奉的神体——镜石上取下的一小部分。传说中镜石拥有能够映现出人心的力量，所谓人心，有人理解为就是记忆。而从镜石上取下的石头也拥有与之相似的力量，所以被其割伤便会陷入对过去回忆的“追体验”。而原本供在本社里的镜石本体，则因为本社在 70 多年前的战争里被破坏，通往山顶的道路变成了悬崖，如今已下落不明。

说到底由于年代太过古老，仅凭传承无法判断镜石是否与樱花有关。随后的一段时光里，在友人们的陪伴下，樱花和道隆也过得十分快乐和充实，似乎也可以继续这样平淡的生活下去。不过为了消除内心疑问，两人还是决定爬上后山，到悬崖处去看看。

于是在一个周末的午后，两人做好万全的准备爬上了多年无人问津的后山小路。经过数

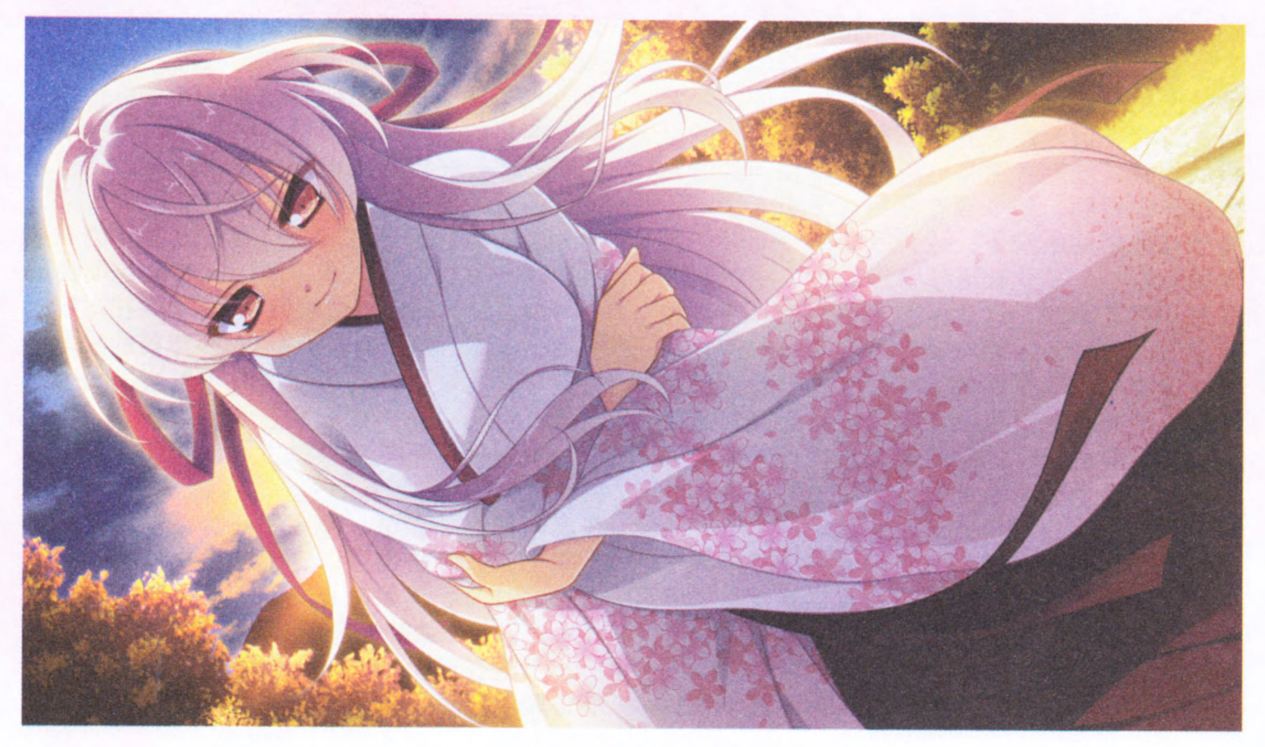
个小时的步行，恰逢黄昏的时候，两人终于到达了神主所说的断崖处，然而，在那里两人所见的却是令人难以相信的画面——在那断崖之下，看不见任何的色彩，也看不道任何物理，仿佛存在于那里的就是一个完全虚无的“黑暗”……由于往断崖下扔石头，能听见石头落到草木上的声音，因此判断断崖之下应该存在个普通的树丛，只是光和色彩完全被遮断了一般看不见而已。见了这异样的场景，连一贯沉着的樱花也不禁表现出动摇。单凭思考也得不出答案，于是只好在天黑之前下山了。

在那之后，樱花就陷入了反复的思考，道隆还发现有几次她瞒着道隆一个人外出，在城市的各个角落寻找着什么……最终她认为不能放任那可能存在危险的不明黑暗不管，必须要解明这个答案。于是准备再去一次那里，冒险让道隆再使用一次“开眼”的能力去观察那片黑暗，而道隆这边为了能多一个证人见证那异状，叫上了幼年时曾经到断崖附近去过的修平一起前往。再一次来到断崖边，山崖下的黑暗依然存在，但是当同行的修平靠近的时候，黑影竟然就逐渐褪去，最后断崖下只剩下普通的深山草木的风景，即便“开眼”也看不见任何特别的色彩。这奇怪的现象，依旧让道隆一头雾水，但这时候的樱花的脸上露出的，却是道隆也从未见过的，绝望……

当晚，两人回到樱花庄，樱花慢慢向道隆讲出了自己的结论。她最先提及的，是道隆的眼睛。道隆小时候因为遭遇到运输车的事故，车上从某个古旧的建筑里搬运的物件的碎片扎进了道隆的眼睛导致了失明。在黑暗中生活了一段时间后，他的眼睛突然恢复过来，但同时变得能看到世界的色彩了——道隆一直是这样认识的。但樱花却指出并非如此，他的眼睛没有康复，当时扎入眼睛深处的碎片——或许就是传言中镜石的碎片——至今还留在道隆的头脑里；世界上只有要有的地方，就会留下他人观测世界所留下记忆，那些碎片通过映现这些记忆，将情报直接输送给大脑，从结果上让他恢复了“视力”。正因如此，多年无人靠近的山崖之下没有他人留下的观测情报，所以道隆只能看见一片黑暗，而当修平来到断崖边，补充了观测情报之后，道隆才能看到山崖下的风景……这是事实虽然让道隆深受打击，但还并没有到绝望的地步，毕竟他在童年就已经体验过了黑暗中的生活，现在再次失明也没有什么好畏惧。那么，到底是什么让樱花绝望的呢？







“我决定要消失了。”

樱花说出这句话，让道隆不敢相信自己的耳朵。原来樱花一直想知道自己的由来是什么，但其实答案一直就在她身边。与记忆相关的祭器，能看见记忆的道隆的眼睛，经过漫长的时间沉淀在樱花庄的大量的记忆，根据这些条件和线索推到出的结论只有一个——根本没有什么幽灵，樱花是道隆根据自己的意志将残留在樱花庄的记忆“形象化”的结果！

根据道隆再现的记忆，可以知道是道隆幼年时来到樱花庄，得知了某个传言中，神社祭拜的女神的形象，并以此为基础构造出了樱花的剧本信息。樱花因为道隆的力量而诞生，又因为道隆的观测而持续的存在。但如今因为持续观测樱花，持续维持一个人的具现化，对脑的负担太大，已经开始对道隆的脑部造成恶性影响，如果不停止的话，可能会使他变成一个废人。到这时，道隆终于明白樱花究竟为什么会绝望——并不是因为她必须消失，而是因为必须要让将“令她消失”的责任强加到道隆身





上这件事。毕竟她只是被观测的对象，只有观测者的道隆才能决定结果。如果在这里选择接受她的提议，满足她的愿望，或许能后减轻她的绝望……但无论如何都不希望樱花消失的道隆并没有这样做。

见道隆得知真相依然固执己见，樱花表示自己也无法承受道隆最终因此而死去，于是自主地隐去了身影，慢慢等待自己与世界的牵系完全消失。即便如此，道隆还是没有放弃，第二天开始就在镇上的各处，脚踏着与樱花一起走过的记忆，寻找着樱花的身影。在一路上，他陆续遇到了丽奈，遇到了汐音，遇到了至今与樱花共有记忆和时间的大家，大家纷纷帮助他一起寻找。这时候道隆也意识到了，虽然樱花最初是因自己而诞生，但随着和大家一起的生活，将樱花与这个世界的牵系到一起的，已经不止他自己一个人了。

最终，道隆在神社的台阶上，找到了樱花熟悉的身影。樱花再次向他解释，即便道隆不接受樱花的消失，但随着负担越来越大，当道隆的脑无法承受的时候，樱花最终还是会消失，而不但如此，到时候可能还会搭上道隆的性命，为什么要做如此“不划算”的选择呢?

然而道隆却坚定的给出了自己选择：要么樱花和他都活下来，要么至少让樱花活下来——在对付不良的时候，道隆已经知道自己拥有通过操作色彩来干涉世界的能力，此刻他的决定便是拼命再次使用相同力量，利用其他人观测到樱花的记忆，更改牵系着樱花与世界的根本，更改世界的关于樱花的记忆，以此让她“变成”普通的人继续存在于这个世界上……

最终，道隆用尽了力量当即就晕倒过去，并再次失去光明。不过他并没有因此放弃，一年之后他接受了正式的手术，成功的治好了眼睛。时隔数年重新通过自己的眼睛观测世界的他，眼里所映现的，除了关心自己的同伴之外，还有那位樱色少女脸上绽放的纯色的花朵……

作品评价 Comment

本作『在花的原野绽放的泡沫』的剧本作者桐月并不是一个高产的写手。他从 2007 年 AB2 旗下的关联品牌あっぷりけ的处女作『見上げた空におちていく（落日仰望的天空）』出道至今已经过去 8 个年头，但一共也就只参与了 5 部作品（不含 Fandisc），这在当今 GALGAME 业界是一个异类。在同期出道的写手们都以每年见几次的频率活跃在玩家们跟前的时候，桐月却依然不慢不紧地讲着自己的故事——当然，在笔者看来这无疑是一件好事。至少从结果来看，桐月这五部作品含金量还是非常高的。

处女作『落日仰望的天空』用踏实而平凡的笔触描写了一个带有传奇风格的科幻故事，这时候的桐月虽然还不是很熟悉 GALGAME 的文法，但文字里还是透着他一丝不苟的态度，给人印象良好。第二作带有传奇元素的校园故事『コンチェルトノート（协奏曲笔记）』是あっぷりけ和桐月开始受到关注、真正崭露头角的一作，作为特色的剧情路线图在本作中为故事的展开和逻辑性带来了意想不到的效果。对第一女主角莉都的出色描写让不少 FANS 始终认为该作是桐月至今的最高杰作。而第三作，获得了 MOE GAME AWARD2010 金奖大赏的『黄昏のシンセミア（黄昏之禁药）』则是一部和风传奇结合当时爆发性流行的实妹题材的作品，桐月抱着"描写在亲情之上的爱情"这种理念打造出的是一个相当与众不同的充满魔性的妹妹，兄妹之间独特的感情描写让人印象深刻。

在『黄昏之禁药』之后，经过了一段时间的沉默，桐月突然与因『帕露菲』、『青空下的约束』而广为人知的画师ねこにゃん合作，在另一个品牌 Escu:de 旗下推出了第四作『红莲华』。在这部作品中桐月选择了与之前不同的方向，将剧本重心放在了战斗描写之上，力求创作一个战斗热血又有传奇风味的作品。不过总的来说因为缺乏一些底蕴，对其的评价只能停留在"不错的小品作"的程度上。这之后，FANS 们面对的就是更加漫长的等待。直到 3 年过后，我们才正式见到作为桐月第五步作品的『在花的原野绽放的泡沫』，而且还回到了老东



▲『红莲华』



▲『コンチェルトノート（协奏曲笔记）』



▲『見上げた空におちていく（落日仰望的天空）』


▲『黄昏のシンセミア（黄昏之禁药）』

家あっぷりけ的旗下，因此作品的整体风格也回归了あっぷりけ特有的味道。

这里说あっぷりけ的味道，实际上由该品牌固定的 STAFF 带来的。处女作开始品牌就确立了剧本桐月 × 原画オダワラハコネ × 音乐鹰石しのぶ的铁三角组合，原画オダワラハコネ在此之前参与过猫猫社旗下『朱』、『120 円の春』等名作，画风比较复古，但也有一定人气基础；而担任音乐的鹰石しのぶ则从上世纪 90 年代就活跃在游戏音乐界，拥有丰富经验和深厚实力，他所擅长的以钢琴和拉弦乐器为中心的编曲风格深受玩家们的好评。这两人加上同样个人风格强烈的桐月，导致あっぷりけ推出的每部都是十分挑人的作品，但是一旦对胃口或许毫无疑问地会成为其忠实粉丝。

当然，对作品影响最大的，还是桐月的独特的文风和手法。我们以前介绍过，桐月的文字，最主要的风味就是涩，而后劲十足。对人物动作和心理描写细致而生动，常常以心照不宣的某些信息为前提，将完整句的某些部分省略，体现出人物之间十分微妙的关系；文句之间常常出现相互制约，甚至在上下句中也会有信息上的前后制约，这种手法，在叙事和说理时能体现出严密的逻辑性，在抒情和感叹时又能带来层次感。总的来说，他的文字细细阅读起来在表意上会有一种特殊的韵味，可由于句式多样且不统一，长句也不少，常常遇到需要反复阅读才能理解透彻的情况，对速读造成障碍，特别是在放开手脚发挥的『协奏曲笔记』和『黄昏之禁药』之中，这种情况十分严重，所以即便桐月的作品都有品质保障，却并不太适合日语不好或者新手，不过如今经过几作的演练，桐月也渐渐抓住了窍门，文字也更加浅显易懂了。

上面说到，桐月的作品中人物关系描写和逻辑性表达都是特色，『在花的原野绽放的泡沫』自然这两方面也有所体现。不过遗憾的是，尽管在宣传之中官方将推理当做本作的一大卖点，但实际上作中的推理成分并不多，大多时候只需要看着樱花帮你对答案就行，玩家是否参与推理，推理结果如何对游戏体验并无影响。虽



这份感情的时候，深深感染了大量的玩家。

接下来，丽奈和道隆这一对的关系，则属于桐月作品中比较常见的，甚至可以说是桐月作品中必备的一品。从小一起长大的他们两人之间的感情，并不是“从以前就喜欢”，“早就喜欢但没察觉到”等普通的语言能够划清界限，两人在一起度过了漫长的时间，两人之间除了单纯的喜欢等感情之外，还象征了一个世界，一个平稳而舒适的空间，男女之间的好意只不过是其中的一部分而已。

在本文最初，笔者提过本作与桐月过去作品“别有风味”，这并非体现在上面说到的逻辑性和各种描写手法，而是在于故事的格局和走向。在之前的作品里，桐月总是有将故事格局从小往大写的倾向，即便最初只是过着平淡的生活，在故事中随着谜题逐渐解开，最后都会面临一个十分庞大的问题。这样展开方式，问题就在于，前面不管再精彩，最后压轴的部分处理不好，一切都功亏于溃……而实际上，『协奏曲笔记』和『黄昏之禁药』都有这样的迹象，特别是后者。



然作品的逻辑没有问题，但作为推理题材却很难算出彩。而本作人物关系这边，则是一如既往的展现了桐月的特色，这主要体现在樱花和丽奈两个角色身上。

纵观整个故事，樱花和道隆两人相识并不长久，但他们之间特殊的牵系却构筑了非凡的羁绊。不管在哪条路线，凡是有人问道隆是否喜欢樱花，他都会直言不讳的承认说，“喜欢”，只不过这份喜欢并非像普通男女那般纯粹的恋爱感情，或许其中除了好感，更包含了憧憬，信赖等等更复杂的感情。而樱花那边，由于自己的能够存在于这个世界上就多亏了道隆能发现自己，她对道隆也是充满了感恩，在以异性的眼光看待道隆之前，就以单纯的爱着他这个人。而且由于一开始就只有道隆能触碰到樱花，如果要坠入爱河的话，樱花的对象别无他选。只不过樱花并没有什么不满，反而由衷地感谢着这从天而降的命运。原本犹如泡沫一般飘渺的樱花，带着一份凄美的笑容向道隆阐述自己



在本作中，各条女主角路线中散落着许多看似与故事核心相关系的线索：神社的历史，镜石的传说，樱花庄的过去……也给出了许多用于推理的材料。进入最终路线之后，这些线索和材料汇总到一起，仿佛就要揭开一个关系世界安危的重大秘密了，最后故事却峰回路转，推导出的结论让话题回到了原点：正如樱花在一开始就说到的那样，这个世界上其实根本没有什么谜题，也没有什么危机，几乎所有不可思议的“现象”都不过是多个偶然的叠加构成的巧合。

这种出其不意的展开，让明明以和风传奇为题材本作，成为了一部格外具有现实意义的作品，不得不说很有新意。不过，由于很多玩家都期待着背后的阴谋或是壮大展开，这样的收尾方式无疑让他们失望，作品中留下的其他线索（譬如七大不可思议）也成了故弄玄虚……这些就是本作最终被套上“凡作”之名的原因。而笔者认为，对于あっぷりけ的作品，最最重要的并非是情节本身，而是在于由桐月的文字，オダワラハコネ的画面，鷹石しのぶ的音乐——也就是说在于铁三角共同营造的一种气氛，尽管一切归于平凡，制作者们提供的这个空间，描绘的一个个角色，以及他们内心的感情都不会因此而打折扣，相比许多烂俗的作品，反而散发出了一种异色的光芒。▲

契約の劍 II

EX CALIBUR

Whoso pulleth out this sword from this stone and anvil
is duly born King of all England.

全套详情

《契约之剑2》 同人绘本 x1
《契约之剑2》 A3大海报 x2
《契约之剑2》 Saber同人书签卡一套（共7种）
《契约之剑2》 A3大纸袋 x1



网络通贩请至
二维镜像超幻想Market
ADN专区选购
A.D.NAP
https://gensoukyou.taobao.com


MICA
Team
云母组
阵面网络科
ARRAY NETWORK
5.56
5.56 X45MM NATO
少女前线
战术·策略·养成
700-950ROUND/
2,900 FT/S
FRONTLINE
长官，
请下达指令！
革命性战术策略养成系统
枪械与少女组合全新手游
★网页二维码
★微博二维码
Ready for order!
登陆上线！

二次元狂热官方旗舰店

周边天天特价



劲爆新品重装来袭

舰队收藏提督手记 贰

日常版：提督手记贰 + 甲种勋章简包装 + 帽子 ¥:79 元

豪华版：提督手记贰 + 甲种勋章豪华包装 + 帽子 ¥:99 元

金属甲种勋章：甲种勋章 + 勋章盒 ¥:68 元

* 帽子 = 第六驱逐队同款制服略帽






限量 300 套

二次元狂热画师纪念版扑克牌

弹性足开扇流畅




价　格：~~15 元~~ / 盒

狂热价：10 元 / 盒

限量 50 套

八月社女主角木质印章





价　格：~~20 元~~

狂热价：15 元

豪华版

二次元狂热 82 期

价　格：120 元

卡牌豪华阵容，史无前例，108 张 Lovelive 卡牌，与 Lovelive 卡本完美搭档，+ 赠 10 张 Fate Grand Order 卡牌





扫我．戳我

用"手机淘宝"APP 扫一扫

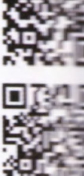
Mainden complex Shooting Star

二次元狂热 83

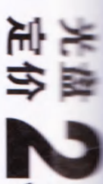
Trio Dimensions Mania

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi1lao@163.com

封底故事
『少女的番外恋情』









光盘 定价 25 非卖品